

COMANDO

TECNICAS DE COMBATE Y SUPERVIVENCIA



PLANETA-AGOSTINI

Preparación para el combate



Lo que cuesta ser un paracaidista

LA COMPAÑÍA P

1.ª Parte

Cuando entras como voluntario en el Regimiento Paracaidista británico, debes superar un exigente período de entrenamiento para ganar el derecho a llevar la codiciada boina roja de la unidad. Como recluta, tus once primeras semanas consisten en la instrucción básica de Infantería, no muy diferente de la que se imparte en los *Royal Marines*. Durante esta fase inicial conoces un mundo nuevo y extraño, una existencia totalmente diferente a la anterior. Para ayudarte en ello, un equipo de instructores muy cualificados te introduce en las realidades de la vida militar.

Aprendes pronto qué es la disciplina. Al mismo tiempo, te endureces y acostumbras a marchar a todas horas. Mejoras tu forma física. Aprendes la historia y las tradiciones del *Parachute Regiment*.

Nuevas aptitudes

A medida que pasan las semanas, aprendes el manejo de diversas armas y tácticas de combate, experimentas la vida en campaña y se te enseña a sobrevivir en un ambiente con contaminación nuclear, biológica y química. Te introduces en la lectura de mapas, la topografía y la orientación básica, y practicas los procedimien-

tos correctos de las transmisiones militares.

Entonces, en la mañana del viernes de la duodécima semana, la sección a la que perteneces entra en una nueva fase cuando pasa a depender del cuadro permanente de la llamada Compañía P. Aunque siguen contigo tus instructores, es en la Compañía P donde se decidirá tu suerte final en el transcurso de las cinco semanas siguientes de arduo entrenamiento de selección. Si no consigues superar esta etapa, te rechazarán y deberás repetir la instrucción con la nueva sección de reclutas.

La Compañía P constituye una impor-



Arriba y fotografía inserta: La Steeple Chase es una agotadora y embarrada pista de aplicación forestal que debes cubrir dos veces sucesivas en menos de 16 minutos. Cuando terminan, los reclutas forman en una fila única para recibir la puntuación dependiendo del tiempo que han tardado en realizar la prueba.

tante prueba de carácter. Los aproximadamente 50 reclutas son divididos en tres equipos, cada uno de los cuales es animado a realizar diversas tareas en el menor tiempo posible.

La Steeple Chase

La Compañía P comienza con la Steeple Chase. Escondida en un bosque hay una húmeda y embarrada pista de aplicación que consiste en un largo y resbaladizo sendero salpicado de obstáculos de agua de dos metros de profundidad. Para conseguir la máxima puntuación, debes recorrer la pista dos veces en 16 minutos.

Primeramente te llevan a un claro y practicas los habituales ejercicios de calentamiento. Terminados los preliminares, una fuerte detonación anuncia el inicio de la Steeple Chase.

Sales corriendo cuesta abajo con barro hasta los tobillos. Ante ti aparece el primer obstáculo de agua. Saltas a él. Por más preparado que estés, la temperatura del agua provoca una fuerte impresión. Está realmente helada. Intentas ignorarlo mientras procuras salir de la piscina. Lo logras y de nuevo a correr, esta vez por un tramo más amplio que te lleva hasta un nuevo barrizal, que te conduce a su vez al segundo obstáculo de agua.

Otra vez al agua

Una vez más te conmociona la brutal frialdad del agua. Y, de nuevo, sales como puedes de aquello y echas a correr por el bosque. La respiración se hace difícil y te sientes cada vez más cansado, pero eres tremendamente consciente de que te faltan unos pocos centenares de metros por cubrir antes de empezar de nuevo el recorrido.

¡Venga! ¡Otra vez!

Los instructores parecen tener el don de la ubicuidad. Te siguen sin descanso, gritando para encorajinar a los que se quedan rezagados. Parece imposible imaginar que estos demonios de instructores fueron en su día unos reclutas tan asustados como tú lo estás ahora. Resbalas en el barro y caes de bruces. Antes de que puedas incorporarte, aparece frente a ti un rostro terrible que brama: "¡Venga, ya! ¡Arriba! ¡Muévete!".

Te levantas en mitad del barrizal e intentas dar un fuerte acelerón a tu carrera, pero parece que ello no impresiona al suboficial. Te sugiere que corras un poco más rápido. Cuando acabas la segunda vuelta, te sientes verdaderamente exhausto. Pero es un agotamiento teñido de satisfacción: has dado el primer paso adelante por el camino que te ha de llevar hasta la boina roja.

La Carrera de los Troncos

Esa misma mañana se os reúne de nuevo en un claro del bosque. Delante de vosotros yace una amplia pista de arena y guijarros. A un lado de la misma hay una pila de gruesos troncos de madera. Tan pronto como finalizan los ejercicios de calentamiento, la sección, dividida en grupos de ocho o nueve hombres, aguarda la detonación que marcará el principio de otra prueba, la Carrera de los Troncos.

A pesar del evidente embarazo del tronco que lleváis, los primeros metros se cubren a toda velocidad. Cada equipo procura situarse en cabeza de los demás, a lo que contribuyen los instructores con sus gritos de ánimo. Empiezas a cansarte cuan-



Arriba: Otra prueba agotadora es la Carrera de los Troncos, pensada para valorar el espíritu de equipo y la determinación de vencer. Grupos de ocho a diez hombres deben llevar un pesado tronco por una pista de 2 500 m. Para algunos, el esfuerzo resulta excesivo.

do, al doblar un recodo, aparece ante vosotros correctos de transmisiones militares.

Entonces, en la mañana del viernes de la duodécima semana, la detonación a la que perteneces entra en una nueva fase cuando pasas a depender del cuartel permanente de la Hermandad Compañía P. Aunque sigues contigo tus instructores, es en la Compañía P donde se decidirá tu suerte final en el transcurso de las cinco semanas siguientes de arduo entrenamiento de selección. Si no consigues superar esta etapa, te reharán y deberás repetir la instrucción con la futura sección de reclutas.

La Compañía P constituye una importante prueba de carácter. Los aproxima-

El ritmo de la carrera ha disminuido hasta convertirse casi en un paseo. Un recluta ha caído. Se incorpora y vuelve a su sitio con los demás. Por fin se alcanza la cima. Ahora viene un trozo llano y, después, una pronunciada pendiente. Ha caído otro recluta. Incapaz de reaccionar, rueda colina abajo hasta que un cabo le agarra y le levanta, animándole a volver al tronco. Pero el recluta desfallece de nuevo y es ayudado a correr por un suboficial. Entonces llega corriendo el oficial al mando.

"¡No le ayudes! ¡No le ayudes!", grita.

Mal que bien, el recluta se pone de nuevo en pie.

El último trecho

Por fin, ahí está el último trecho. Aumenta el ritmo. Ya casi. La meta está cerca. Finalmente, después de dos kilómetros y medio, puedes tirar el maldito tronco. Los equipos entran bastante juntos, seguidos por unos doce individuos que han quedado rezagados. Para ellos, se acabó la Compañía P. Para el resto aún hay alguna esperanza.

La molienda

El último período del día se dedica a la "molienda", que tiene lugar en el gimnasio del cuartel de Browning. Tal "molienda" consiste en que cada recluta pase un minuto en el "ring" con otro compañero de constitución física similar. Aunque se dan guantes de boxeo, no es un combate propiamente dicho.

Echarle redaños

Es una prueba en la que se valora la agresividad y la confianza, las entrañas y la determinación.

Los reclutas están sentados en derredor. Algunos rostros muestran signos de lógica aprensión cuando aparecen por allí dos sanitarios con una camilla y un botiquín.

Frente al "enemigo"

Cada combate —le llamaremos así— comienza con los dos oponentes en posición de firmes en las esquinas, mirando al oficial de la sección que, junto al brigada y a un sargento, presiden la escena desde una plataforma improvisada. Los rivales dan sus nombres al comandante y acto seguido se encaran.

A bofetadas

Suena una campana y los contendientes se lanzan a pelear. Los puños enguantados golpean donde pueden al rival. Una nariz empieza a sangrar, pero el combate prosigue como si nada hubiese sucedido. Un recluta ha caído. El "juez" le anima a levantarse. Los reclutas que rodean el cuadrilátero gritan dando ánimos a los púgiles hasta que suena la campana indicando que ha finalizado el primer combate. Todo el mundo aplaude el esfuerzo. Sale a la



palestra la pareja siguiente de "púgiles" y se desata un nuevo y furioso molino de puños.

Actitudes de todo tipo

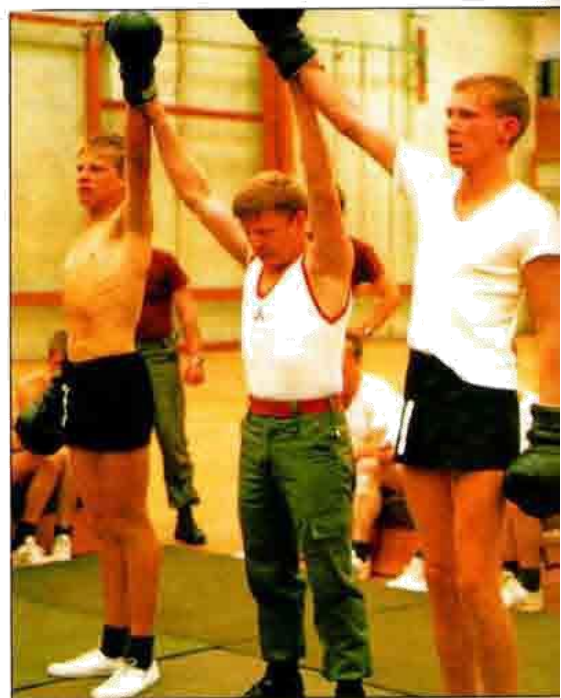
Las expresiones de los contrincantes varían mucho. Algunos exhiben una actitud hostil y un aspecto amenazador; los rostros de otros parecen una máscara de tan inexpresivos; y algunos dan la sensación de estar petrificados. Es una experiencia extraña esto de atacar a un compañero sin ninguna otra razón que la orden de hacerlo: a algunos les es difícil encontrar el suficiente espíritu agresivo, pero casi todos hacen un papel digno. O, al menos, eso creen ellos.

La paradoja de la "molienda" es que, si bien no se espera que te enemistes con tus compañeros, se pretende que consigas su respeto.

Esperar la campana

Sabes que el minuto pasará rápidamente, de modo que, cuando te llega el turno, procuras hacerlo lo mejor posible. Asestas el mayor número de puñetazos y esperas a que suene la campana. Cuando sucede, sabes que ha acabado el primer día en la Compañía P.

Arriba y abajo: En la "molienda" se enfrenta a dos reclutas durante un minuto con el fin de que demuestren su agresividad y que tienen redaños: los futuros paracaidistas deben acostumbrarse a entrar en acción sin vacilación alguna.



Preparación para el combate



Emblema del
Regimiento Paracaidista



Lo que cuesta ser un paracaidista

LA COMPAÑÍA P

2.ª Parte

Después del fuerte impacto que siempre provoca el primer día en la Compañía P, la sección disfruta de un permiso de fin de semana para recuperarse y prepararse para los cuatro días que se vienen encima. El lunes por la mañana, los reclutas son concentrados delante de las compañías, llevando el equipo de combate, la mochila y el fusil SA80: un peso individual de 25 kg. La sección se ha reducido de 49 a 43 hombres. Por delante hay una marcha táctica de 16 km, que, si se quiere lograr una buena puntuación, debe cubrirse en menos de 1 hora 50 minutos.

La Compañía P funciona por un sistema de puntos. Diez son los máximos que se pueden conseguir en cada prueba, y para hacerte merecedor de la boina roja debes lograr por lo menos 59 de la puntuación máxima posible de 90 puntos.

Los 16 kilómetros

La marcha comienza partiendo del cuartel de Browning. Una vez en el campo, la carretera asfaltada da paso a las pistas de tierra. En verano, el firme de éstas suele ser bastante compacto, pero en otoño e invierno el terreno se torna blando y embarrado. Y el barro se pega a las botas de

los soldados, haciéndolas más pesadas y ralentizando la marcha.

Cuando ya estás harto de llevar fango hasta los tobillos, el camino se convierte en una pista de arena gruesa y cantos, y el paso del barro al pedregal y vuelta a lo mismo es cansado. Cuando sales de nuevo a la carretera asfaltada, lo agradeces.

Pese a los esfuerzos de los reclutas y de los instructores de la Compañía P por mantener el grupo cohesionado, algunos soldados han quedado cada vez más y más atrasados. Algunos caen y son levantados por algún instructor, que rápidamente valora si el hombre puede continuar o no:



Arriba y fotografía inserta: La marcha táctica de 16 kilómetros discurre campo a través y por carreteras. Llevas la mochila cargada y el correa completo, por lo que esta prueba constituye un examen de determinación. Se pretende que cubráis la distancia en grupo y en menos de 1 hora 50 minutos.

estos suboficiales son expertos en distinguir el agotamiento real del fingido.

Usualmente los reclutas pueden llamar a sus reservas de energía para poder seguir adelante y, sabiéndolo, los oficiales y suboficiales pueden empujar a los hombres hasta el límite de lo que creen es su potencial. Es un tratamiento duro, pero también esencial para valorar el grado de preparación y determinación de la tropa.

La marcha de 16 km es un desafío tanto mental como físico. Obviamente, debes estar en forma si quieres tener alguna oportunidad de superar la prueba. Sin embar-

go, también debes prepararte mentalmente y aceptar que debes cubrir la distancia requerida. Ignora el peso de la mochila y el roce de los correajes en los hombros. Olvida esa cincha mal sujeta que te ha estado fastidiando durante los dos últimos kilómetros. Las ampollas no existen. Limitate a seguir adelante.

Puntuación

Sois 18 los hombres que habéis llegado juntos. Lo habéis hecho dentro del límite, de manera que os dan el máximo de 10 puntos. Para los demás, que llegan escalonadamente a la meta, sus puntos disminuyen a cada minuto que pasa. Tendrán que hacerlo mejor en la próxima ocasión.

Pista de la Confianza

No hay que esperar demasiado para la siguiente prueba. Al cabo de media hora de haber terminado la marcha de 16 km, la sección debe superar la llamada Pista de la Confianza. Ésta consiste sobre todo en una serie de pasarelas construidas de troncos y tablones, y situadas entre 10 y 15 m del suelo. Y no hay redes para quienes no vayan con bastante cuidado y caigan.

La escena está dominada por el Trainasium, una torre de tubos de acero que tiene 15 m de altura. Esta torre está rematada por dos barras horizontales separadas entre sí 75 cm. Cada recluta debe andar sobre esas barras, superando un pequeño obstáculo que hay a medio camino antes de detenerse y doblar la cintura para tocarse las puntas de los pies.

Dando el salto

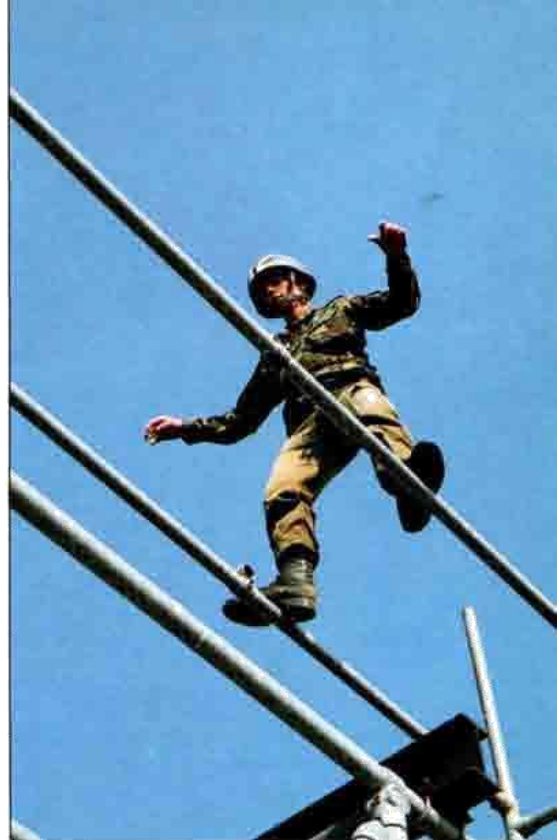
En la base del Trainasium hay otro obstáculo, dominado por unos troncos de madera y separado del resto por una pequeña zanja. Se espera que cruces el obstáculo saltando al otro lado sin tomar carrerilla, y ha sido pensado para que, además de saltar hacia adelante, también lo hagas *hacia abajo*.

Para la mayoría de los reclutas, la Pista de la Confianza no representa excesivo problema, pero uno de ellos encuentra que este último salto del Trainasium es demasiado para él. Por fin lo consigue, pero los instructores le instan a que lo repita, a lo que él rehúsa. La sección queda reducida a 42 hombres.

Dieciséis obstáculos

Después de la comida, la tropa debe pasar la pista de aplicación: dieciséis obstáculos principales que deben salvarse tres veces en siete minutos.

En la primera vuelta te sientes cansado. Cuando vas por la tercera, no puedes ni respirar. Un muro de dos metros que cuatro minutos antes no hubiese representado ningún problema, ahora parece una barrera formidable. Estás seguro de que no lo conseguirás. Pero te equivocas.



Arriba: La Pista de la Confianza es el nombre más apropiado de esta serie de obstáculos pensados para probar tu habilidad de desenvolverte en las alturas. Quien dude en esta fase, no será capaz de saltar de un avión.

"¡Salta ya esa tapia, hombre!"

Parece mentira lo que ayuda una voz de ánimo. Los instructores alientan a la tropa a salvar todas las dificultades del recorrido, cronometrando el tiempo empleado para premiar a cada uno según sus posibilidades y el esfuerzo hecho. Y así acaba otro día.

A la mañana siguiente tocan diana muy temprano. Dos camiones trasladarán la sección a Gales, donde pasará las tres próximas semanas. Hay mucho espacio libre en los vehículos, pues el número de reclutas es de sólo 36.

Al cabo de tres horas se llega a Abergavenny. Erigiéndose en torno a la ciudad



Para conseguir los máximos puntos en la pista de aplicación, debes salvar por tres veces consecutivas los 16 obstáculos principales en menos de siete minutos. Los instructores te siguen de cerca.

hay una cordillera con varias colinas impresionantes. Son muy altas.

Poco después de haber atravesado la localidad, el convoy se detiene en la base de otra "minimontaña". La gente salta a tierra y, entre las órdenes impartidas a gritos por los instructores, se coloca el equipo y las malditas mochilas.

Cuesta arriba

Minutos después, estás marchando por una carretera muy empinada, hacia la cima. El recorrido será de 28 km. Montaña arriba, montaña abajo. Ahora, llano. Campo a través y después por carretera. El ritmo es continuo. Es imposible explicárselo a quien no lo haya experimentado por sí mismo. Cuando la sección llega a su destino —el campamento de Cwmgwdi—, sólo quedan 33 hombres.

Al día siguiente se pone enfermo un recluta, dejando una sección aún más escuálida. Los restantes inician Endurance 2, una agotadora marcha ascendiendo el Pen y Fan, una montaña de 900 m, la más alta de los Brecon Beacons.

La subida al Pen y Fan es horrenda. No acaba nunca. Hacia la cima sopla un viento terrible que azota la larga fila de hombres. Una vez arriba, la niebla se cierra por completo, trayendo más humedad y un fuerte bajón de la temperatura. Después de tomar un respiro, a bajar la montaña. El peso del cuerpo recae sobre las rodillas y las espinillas, y acelera la proliferación de ampollas en los pies.

Por fin, después de hora y media, se

produce la primera parada. El tiempo de tomar un té antes de subir al Fan Fawr, de 700 metros. Cuando se hace la segunda parada es ya la hora de comer. Revitalizado, cubres el último tramo: una marcha táctica de 10 km para regresar a Cwmgwdi. Al acabar el día, sólo quedan 28 reclutas de los que iniciaron el periodo de selección de la exigente Compañía P.

Con la camilla auestas

Esa noche duermes como un lirón. Toca diana a las 05,00 horas. Cuando despunta el día, la sección está lista para el último acto de la Compañía P: la temida Carrera de la Camilla.

Ésta es, probablemente, la más pesada de todas las pruebas: una carrera de 12 km, con dos grupos de 14 hombres llevando una "camilla" de acero de 90 kg montaña arriba y montaña abajo, por pendientes poco pronunciadas pero muy largas. Sólo cuatro llevan a un tiempo la "camilla", y los demás llevan las armas de éstos hasta que les relevan.

Hasta el final

Por una vez se te permite el lujo de no llevar la mochila. Sin embargo, la prueba es larga y muy dura. Los sucesos de las semanas precedentes empiezan a cobrar-se su factura, y te notas más cansado de lo que has estado nunca.

Pero, para tu sorpresa, terminas la carrera. Una buena dosis de redafios y determinación, fortaleza física, ganas de hacerlo y la importante presencia del equipo de instructores han contribuido a que supieras lo peor.

Esa misma mañana, la sección es transportada a Dering Lines, su "casa" mientras dure el Gales Avanzado. Después de comer se celebra una pequeña ceremonia. Nada de música ni fanfarrias. Simplemente, cada uno de los 27 supervivientes de la sección recibe el premio por haber pasado por la Compañía P: la boina roja.



Dicen los paracaidistas que sus marchas tácticas son más rápidas que las de los infantes de Marina. Cuando termina la de 28 km, se os somete a un examen de los pies, y algunos compañeros necesitarán que el sanitario les pinche y vacíe las ampollas. No es una experiencia demasiado agradable, pero sí necesaria para conservar en "perfecto funcionamiento" uno de los "medios de transporte" más utilizados por los paracaidistas.

La prueba final, la "Carrera de la Camilla", es una de las peores. Parte del recorrido de 11 km discurre por una colina que parece no tener fin. Cuando concluye la semana, las secciones de reclutas han perdido una media del 70 por ciento de sus efectivos iniciales. Esto pone en evidencia la dureza que caracteriza a estas pruebas de selección del Regimiento Paracaidista británico.



Preparación para el combate



Gales Avanzado: Semana 1.ª: Horario

Periodo	Lugar	Tema	MIÉRCOLES		
LUNES			Mañana	Aula	Teórica: Emboscada
Mañana	Aula	Teórica: Principios de la defensa		Aula	Vídeo: Emboscada triangular de pelotón
	Aula	Técnica/práctica: construcción de una trinchera de combate	Mañana/tarde	Aula	Teórica: Emboscada de vehículos
		Teórica/práctica: Guerra de minas		SENTA	Práctica: Emboscada de hombres y vehículos
Tarde	Aula	Teórica: Rutinas en la defensa	JUEVES		
	Aula	Vídeo: Efectos del fuego de artillería	Mañana/tarde	Campo	Ejercicio "Pejassus"
	Aula	Teórica: Retirada			
	Campo	Marcha	VIERNES		
MARTES			08.00		Traslado al SENTA
Mañana/tarde	SENTA	ETST (Ejercicio Táctico Sin Tropas) de defensa	Mañana/tarde	Polígono	Práctica: Combate de infantería
				D y X	Vídeo: Localización del enemigo.
Tarde	SENTA	ETST de retirada	18.00	Aula	Occultación, Ataque del pelotón
			SÁBADO/DOMINGO		
			Mañana/tarde		Compañía: Revista del jefe de sección



Lo que cuesta ser un paracaidista “¡Duro, duro!”

“Ahora ya podéis olvidaros de la Compañía P y concentraros en el entrenamiento, que es la razón de ser de que estéis aquí. Ha pasado lo peor y ya es hora de que empecéis a aprender cómo combate un paracaidista.” Con estas palabras, el brigada de la Compañía P despide a la sección al acabar la famosa Carrera de la Camilla. Después de los rigores del curso de selección avanzada, se produce un cambio repentino y evidente en el talante del entrenamiento.

Existe un cambio perceptible en la actitud de los mandos hacia los reclutas, que a

partir de ahora deberán convertirse poco a poco en verdaderos paracaidistas. Se espera de uno que desarrolle un cierto grado de sentido común y de entendimiento: de acuerdo con esto, los mandos no son tan proclives a echar broncas a quienes no hayan entendido bien algo. Después de las teóricas, los reclutas tienen la oportunidad de hacer preguntas, después de lo cual se asume que han entendido la lección y que no se harán un lío a la hora de llevarla a la práctica.

Lección de defensa

La semana siguiente comienza con una

jornada de clases teóricas en el aula y al aire libre acerca de aspectos de los procedimientos de defensa. A la mañana siguiente, la sección es llevada a los enormes polígonos que hay cerca de Sennybridge para poner en práctica la teoría del día anterior.

Cavando trincheras

Después de una marcha táctica hasta la zona, la sección es dividida en varios grupos encargados de preparar trincheras de primera fase. La tropa pasa gran parte del día cavando a pico y pala. Después, por la tarde, los grupos son asignados rotativa-



Arriba: Preparación de una trinchera de combate para cuatro hombres. Se debe remover un volumen considerable de tierra para conseguir la protección necesaria. **Fotografía inserta:** Las teóricas que siguen a la Compañía P proporcionan cierto alivio a los cuerpos cansados de los reclutas.

mente a los suboficiales instructores, que les enseñan diferentes disciplinas. Después de comprobar a su costa cuán duro es eso de abrir una trinchera, se les explica el funcionamiento de una máquina de zapa llamada Equipo de Ciclo Alto.

Se muestra también la forma de levantar una alambrada defensiva Tipo 4 y una alambrada baja. Se demuestra la forma de colocar una bengala disparada por cable y la mina antipersonal M18A1 Claymore. Otra lección versa sobre el uso del teléfono de campaña Racal, lo más moderno en sistemas de comunicaciones para posiciones defensivas: como funciona median-

te un cable tendido en tierra, no puede ser interferido y es especialmente fiable.

La última lección del día trata de la forma correcta de cubrir una trinchera con el equipo de protección individual KIP, que protege de la contaminación NBQ. El KIP es una hoja de material parecido al nilón que se tiende sobre una cuerda fijada con estacas y entrecruzada sobre la parte de la trinchera que servirá como habitáculo. A continuación se amontona tierra encima del KIP, desde los márgenes hacia el centro, hasta que se consigue una cubierta superior de unos 45 cm de espesor.

A pedradas

La seriedad propia del aprendizaje de las técnicas de la guerra moderna es a veces aliviada por momentos más relajados y divertidos. Uno de los juegos favoritos (por lo menos desde el punto de vista de los instructores) es el "Duro, duro".

"Muchachos, alineaos y coged una piedra. Bien, duro, duro. Quiero ver un montón de agresividad. Primer hombre, ¡venga!"

Con la mano derecha en la cintura y una piedra en la izquierda, te llega el turno de salir corriendo hacia adelante mientras gritas "¡Duro, duro!" a pleno pulmón antes de arrojar la piedra con un grito demente. Este ejercicio debe servir para confundir y asustar al enemigo en el caso de que te quedes sin munición!

A media semana, la sección ha perdido otros dos hombres. Uno de ellos ha optado por pedir el traslado a otra unidad del Ejército, mientras que el otro ha cometido la ligereza de ausentarse sin permiso del mando.

Técnicas contra emboscadas

Los 25 supervivientes pasan el día aprendiendo sobre emboscadas. Esa tarde embarcan en tres camiones y practican



Una actividad algo más informal en el polígono de tiro, el intercambio de pedradas entre los reclutas. Los suboficiales controlan cuidadosamente el tamaño de las piedras.

técnicas contra emboscadas antes de iniciar el regreso hacia la base. A medio camino, el convoy cae en una cuarta emboscada, esta vez inesperada. Cuando el primer camión está a punto de tomar una curva de una carretera forestal, se produce el estampido de una explosión tan fuerte que se incendian unos arbustos. Simultáneamente, a lo largo de la carretera se producen otras detonaciones al tiempo que desde la cobertura de una ladera densamente forestada empieza a oírse el petardeo del fuego de fusilería.

La gente salta de los vehículos y corre hasta los árboles en el lado opuesto a la

Un camión de cuatro toneladas es alcanzado en un simulacro de emboscada: estalla una bengala de cable y el fuego de ametralladora barre la zona. Un pelotón devuelve el fuego mientras el otro intenta flanquear a los emboscados.



posición de la emboscada, se procura cierta protección e inmediatamente devuelve el fuego. Intervienen los jefes de pelotón, que empiezan a gritar órdenes, a dirigir el fuego y a conseguir orden en medio de tanto caos. Después de unos momentos, se ordena a los reclutas cruzar la carretera, pasar a la cuneta contraria y abrirse camino hacia la posición enemiga. La limpieza del bosque dura algunos minutos. Se encuentran seis soldados "enemigos". Pero las tácticas de los reclutas son bastante rudimentarias y es evidente que todavía les queda mucho por aprender.

Aguardando bajo la lluvia

Esa noche trasladan la sección a otra parte del bosque para que monte su propia emboscada. Se colocan bengalas disparadas por alambre, la gente se parapeta detrás de sus armas y se dispone a esperar. Y espera. Empieza a llover, un poco al principio y torrencialmente después. La lluvia se cuela pacientemente entre las prendas del uniforme, que se enfrían y acaban pegadas a la piel. El tiempo pasa y, a pesar de la lluvia, algunos de los hombres tienen dificultades para mantenerse alerta.

Enemigo a la vista

Por fin se detecta movimiento por el camino. Fuerzas los ojos, preguntándose si será otra de esas ilusiones ópticas nocturnas. Pero no, es una columna de hombres que avanza directamente por la pista embarrada. De pronto se dispara una bengala, bañando la escena con su luz fantasmal.



El combate a quemarropa con el SA80 es bastante más fácil que con el SLR, y el porcentaje de impactos al primer disparo es notablemente mayor.



Arriba: Después de llegar hasta la posición de los emboscados mediante la técnica del movimiento alterno, se envía un grupo de registro de cadáveres. Obsérvese que el hombre dedicado a la tarea ha dejado el fusil a su compañero, que le cubre en estos momentos tan delicados.

Izquierda: La colocación de una bengala de cable es una labor meticulosa. En la fotografía, se sujeta el cable disparador a la palanca. Es aconsejable mantener la cabeza por debajo del nivel del cuerpo de la bengala mientras se prepara el artificio de disparo.

control horas después que los demás. Los instructores no están precisamente contentos.

Las armas cobran vida y los fogonazos de los fusiles iluminan parpadeando toda la fila de emboscados. Después de unos segundos de fuego intenso el jefe de la sección da la voz de alto. Es la señal de observar y de disparar a cualquier cosa que se mueva. Uno de los enemigos intenta reptar hasta unos arbustos, pero es tiroteado al momento.

"¡Alto!"

Cesa de nuevo el fuego y se echan los seguros de las armas. Se adelanta una partida de registro de dos hombres, que cachea rápidamente a los "cadáveres" con la ayuda de unas bengalas adicionales. La partida se reúne con el grupo principal y, minutos después, la unidad de emboscada se retira silenciosamente. La trampa ha sido un éxito completo.

La Senda Pegaso

A la mañana siguiente, la sección participa en un ejercicio de navegación que durará todo el día, la Senda Pegaso. La mayoría de los reclutas consiguen cubrir los aproximadamente 28 km de terreno montañoso en el tiempo permitido. Sin embargo, uno de los grupos ha rehusado repetidamente apartarse de las carreteras y caminos. Ha llegado a cada punto de

Fuego y maniobra

La semana concluye con una interesante jornada en la que se aprenden técnicas de fuego y maniobra. Se llevan a la práctica todas las lecciones, empleándose para ello munición de foguero. A cada ejercicio sigue una sesión de "ruegos y preguntas" en la que se repiten una y otra vez todos los conceptos.

"El volumen de fuego debe ser constante. No es conveniente realizar pausas, pues el enemigo, oculto en su trinchera, sabe que una pausa significa la inminencia de un ataque a la bayoneta. Si dejáis de disparar, el enemigo se repondrá y hará fuego contra vosotros, y entonces se acabó lo que se daba."

Combate a quemarropa

A continuación se realizan prácticas de combate a corta distancia en dos polígonos especiales. Uno de ellos es un lugar bastante despejado con bastante cobertura natural. El otro, una estrecha pista forestal. Ésta es la primera vez que, fuera de los polígonos de tiro, se utiliza munición real. Los blancos Figura 12 añaden realismo al ejercicio, cuyo fin es ir del punto A al B reaccionando ante la aparición de los blancos.

Preparación para el combate



Emblema del
Regimiento Paracaidista

Gales Avanzado: Semana 2.ª: Horario

Periodo	Lugar	Tema			
LUNES 08,00 09,00	Polígonos X y O Polígono X	Traslado al SENTA Práctica: Fuego y maniobra Demostración: Ataque del equipo de fuego	JUEVES 08,00 Mañana/tarde	Polígonos X y O	Traslado al SENTA Práctica: Técnicas de combate del pelotón
18,00	Aula	Vídeo: La sección al ataque	VIERNES 08,00	Aula	Técnica: Limpieza y defensa de edificios
MARTES 08,00 Mañana/tarde Tarde Tarde	Polígonos X y O Polígonos X y O Polígonos X y O	Traslado al SENTA Práctica: El equipo de fuego Práctica: Lanzamiento de granadas Práctica: Defensa nocturna del pelotón	09,30 11,00-12,30 Tarde	Polígonos X y O SENTA SENTA	Traslado al SENTA Práctica: La sección en el ataque Práctica: Limpieza y defensa de edificios
MIÉRCOLES 08,00 Mañana	Polígonos X y O	Traslado al SENTA Práctica: Técnicas de combate del pelotón	SÁBADO/DOMINGO Mañana/tarde		Revisión del jefe de sección

El tiro táctico es una parte importante del entrenamiento de combate: los reclutas se acostumbran a disparar y al sonido de las balas pasando cerca, y aprenden a distinguir las armas por el ruido que hacen al disparar, pero, sobre todo, refuerzan su confianza en la capacidad de sus compañeros de hacer un fuego de supresión preciso.

Lo que cuesta ser un paracaidista

TRABAJAR EN EQUIPOS DE FUEGO

A finales de la segunda semana del Gales Avanzado (y la decimoquinta del periodo de instrucción) habrás aprendido la forma en que una sección ataca posiciones defensivas. Pero en primer lugar debes acostumbrarte a operar en pareja.

Los principios de las parejas de "fuego y movimiento" son parecidos a los individuales, con la única diferencia de que un miembro de los dos avanza mientras el otro le proporciona fuego de cobertura. El resto es básicamente igual.

El movimiento hacia el objetivo se hace en saltos cortos, aprovechando todos los

abrigos existentes, desde los que debes poder ver al enemigo y disparar sobre él. Se refrescan los principios del "fuego y movimiento" utilizando munición real. Como en los ejercicios de la semana anterior, la presencia de artificios explosivos de detonación remota aporta un elemento de realismo.

Trabajar en equipo

Después de aprender cómo se trabaja en pareja, te enseñan la forma de hacerlo dentro de un equipo de fuego, un pelotón y una sección. Asimismo aprenderás la manera de usar las granadas, practican-

do al principio con ejemplares inertes de instrucción. Para aquellos incapaces de arrojar una granada a más de cuatro metros, el cabo de la sección posee un remedio sencillo pero eficaz. Los tiene de pie en el río y cantando "Quiero tirar una granada lejos, mi cabo". Esto es tan ridículo que al final arrojas las granadas a satisfacción de los mandos.

Esa misma tarde deberás poner en práctica todo lo aprendido y lanzar municiones reales. Esto tiene lugar en un terreno ondulado en los polígonos del SENTA. Trabajando de nuevo en pareja, cada uno de vosotros debe avanzar contra un reducto



Arriba: El ataque de noche es la mejor manera de reducir las bajas al asaltar una posición enemiga, como quedó demostrado durante el conflicto de las Malvinas. Las trazadoras rojas de una ametralladora alcanzan y rebotan sobre un blanco y (inserta) las bengalas Schermully iluminan la zona del blanco durante unas maniobras nocturnas.

situado junto a unas viejas ruinas. Una ametralladora en posición estática suministra fuego de cobertura mientras vosotros, lentamente, avanzáis por un río de aguas heladas y a través de un terreno anegado y empapado.

Cuando os aproximáis al objetivo, os separáis y cada cual elige el lugar desde el que va a lanzar el mortífero proyectil. Habiendo decidido previamente quién iba a ser el primero, descubres la posición exacta del reducto, quitas el sotrozo y arrojas la granada. Te echas a tierra y esperas la explosión. Cuando ésta se produce, te yergues y disparas una corta ráfaga contra la

posición antes de hacer nuevamente cuerpo a tierra. Una segunda explosión, seguida por otra ráfaga de fuego automático, anuncia que tu compañero ha completado la tarea. Entonces os replegáis, alejándoos de las ruinas para volver junto al resto de la sección.

Además de las prácticas con granadas, tomarás parte en un ejercicio de tiro defensivo nocturno a nivel de pelotón, una impresionante demostración de potencia de fuego en la que el cielo de la noche es iluminado por las bengalas y la trayectoria de las balas trazadoras.

Ataque y limpieza de casas

Cuando finaliza la semana estás ya preparado para tomar parte en un primer ejercicio de ataque y limpieza de edificios a nivel de sección. Ese ataque "masivo" es la culminación del entrenamiento de los cuatro días precedentes y pone a prueba las aptitudes de cada cual en la ejecución de un asalto coordinado contra cuatro reductos.

Para los fines del ejercicio, los reclutas han sido divididos en tres pelotones y dos escuadras de dos hombres con lanzagranadas de 84 mm. Aunque los jefes de pelotón están en contacto entre sí y con el oficial de la sección, tú —el recluta— sólo debes preocuparte de lo que sucede en tu pelotón y de la tarea que tienes asignada.

Desde tu perspectiva, un ataque de la sección es como uno de pelotón. Tu función es avanzar cuando se te diga; hacer fuego de cobertura allí donde sea necesario; quizá disparar un LAW de 66 mm contra un reducto o salir al descubierto y arrojar una granada en la posición. Mientras esto sucede, los otros pelotones llevan a cabo sus propias misiones, es decir, avanzar gradualmente y poner fuera de combate las posiciones "enemigas".

La tarea del pelotón

Desde luego, en el marco de un genuino ataque a nivel de batallón, el pelotón puede tener un papel, menor pero también importante. En una situación tal, el movimiento debe ser, sin duda, más lento. La artillería, los morteros y, probablemente, la aviación se sumarán a la potencia de fuego que se abata sobre las posiciones enemigas. Es una escena bien diferente, pero para la que te será de gran utilidad el entrenamiento que estáis recibiendo en los polígonos del SENTA.

La segunda semana del Gales Avanzado concluye con un ataque y la limpieza de tres "casas" con toda la sección. Después de varios intentos de práctica, el asalto final empieza cuando cada pelotón avanza furtivamente hacia sus objetivos respectivos.

Se utilizan granadas fumígenas para cubrir al equipo de apoyo mientras se traslada hasta una posición cercana al edificio.



Asaltando una trinchera enemiga, lo más cerca que hayas estado nunca de las balas reales. El equipo de dos hombres se arrastra hasta la distancia de lanzamiento de las granadas de mano mientras el fuego de las armas portátiles mantiene al enemigo agachado. Cuando la granada explota, saltarás dentro y darás el golpe de gracia con ráfagas del SA80.

Tan pronto como este elemento empieza a hacer fuego de cobertura, un especialista en demoliciones corre hasta la casa y coloca una carga contra la pared por la que se va a entrar. Obviamente, deben evitarse las puertas y ventanas.

Una vez colocada la carga, el especialista se retira antes de que la explosión abra un boquete en la pared. Se produce una potente detonación y una bola de fuego cuando la carga estalla. Inmediatamente, dos reclutas se precipitan por el agujero resultante, haciendo fuego con sus fusiles de asalto. Queda despejada la primera habitación y entran otros dos hombres, to-



Ésta es la forma de asaltar un edificio: granadas rompedoras seguidas de las de fósforo blanco. Mantente lejos de la detonación de estas últimas. El fósforo es muy incendiario, su humo es venenoso y los trozos de fósforo desprendidos quemarán todo lo que alcancen.

mando posiciones contra las paredes. Cuidadosamente, cada nueva habitación de la planta baja es neutralizada lanzando una granada en su interior. Después de la explosión, se hace fuego de fusil, regando de balas el lugar.

Escaleras arriba

Aseguradas las habitaciones inferiores, se procede igual con las de arriba. Una granada rueda por el descansillo. Después de la explosión, dos hombres suben por la escalera disparando sus armas. Arriba encuentran un soldado "enemigo", que es rápidamente anulado. Los otros dos hombres del equipo suben ahora la escalera. Una vez más se despeja cada habitación con granadas y fuego de fusil.

Ahora estáis trabajando como una máquina bien engrasada. Tiras del sotozo, arrojas la granada, te proteges contra el exterior de la pared y esperas la detonación. Cuando se produce, entras rápidamente, pulsando el disparador del SA80, rociando todos los rincones, las paredes y

el suelo. Descubris otro soldado enemigo "muerto". Pegas la espalda contra la pared y gritas:

"¡Habitación limpia!"

Entonces se produce un silencio repentino. El edificio está lleno de un asfixiante humo rojo y alfombrado de casquillos vacíos. Los dos "enemigos muertos" yacen inmóviles junto a sus fusiles. Respiras con dificultad, sorprendido de que todo haya acabado tan deprisa. Una orden rompe ese momento de calma y los cuatro hombres del grupo reaccionáis al momento, ocupando posiciones junto a las ventanas para proporcionar fuego de supresión para otro de los grupos de asalto. Cada edificio es tomado de esta misma manera, tan eficaz y segura.

Vuelves a la realidad, recuerdas que esto no es más que un ejercicio, cuando el sargento os ordena descargar las armas y bajar. Formáis en el exterior, esperando la crítica.

"Ha estado bien", dice vuestro cabo.
¡Esto es un elogio!



Después de que los "granaderos" hayan hecho su trabajo, los hombres de la partida de asalto penetrarán, espalda con espalda, disparando contra las paredes, el techo y el suelo, y gritarán finalmente: "habitación limpia". Entonces irán a por la siguiente habitación.



El jefe de sección recibirá mensajes de sus hombres y del grupo de apoyo personalmente o por radio. El mando y control es siempre difícil en la limpieza de edificios.

Preparación para el combate



Gales Avanzado: Semana 3.^a

Periodo	Lugar	Tema
LUNES-VIERNES		
Mañana	SENTA	Práctica. Maniobras "Dragon's Claw"
VIERNES		
Mañana	Cuarto de mando	Entrevistas con el jefe de sección
16.00	Aula	Entrega del Trofeo Spender
SÁBADO		
Mañana-tarde	SENTA	Trabajos administrativos
DOMINGO		
07.00		Desayuno
09.00-10.00		Limpieza de la Compañía
10.00		Traslado a RAF Brize Norton

Lo que cuesta ser un paracaidista "DRAGON'S CLAW"

La decimosexta semana del periodo de instrucción básica en los paracaidistas británicos, la fase final del Gales Avanzado, se pasa en el campo. Las maniobras "Dragon's Claw" comienzan con un traslado en helicóptero, en un Puma de la RAF. En tres vuelos, toda la sección es transportada de Dering Lines a la zona de entrenamiento.

El Puma tiene capacidad suficiente para llevar 16 hombres con equipo ligero o bien 12 totalmente pertrechados; como alternativa, puede transportar hasta 2 500 kg de carga y equipos en el interior del fuselaje o suspendidos a la eslinga. Las abulta-

das mochilas están apiladas en el espacio sobrante entre las puertas de ambos lados del fuselaje. Los asientos de la tropa están concentrados a popa de las puertas mencionadas, con otros cuatro situados delante de éstos, inmediatamente detrás del área de la cabina de vuelo.

Siguiendo el contorno

Para la mayoría de los hombres de la sección, éste es su primer viaje en helicóptero. El vuelo se realiza a baja cota, siguiendo el contorno del terreno a unos 120 nudos. Es una experiencia estimulante, cuyo único punto negro es ese penetrante olor a combustible de aviación. Esto

y las excelentes cualidades de vuelo del piloto del Escuadrón 33 de la RAF se combinan para provocar una opresiva sensación de náusea en todos salvo en los estómagos más resistentes.

Un cambio perceptible en el paso del rotor principal anuncia que el aparato ha llegado a su destino. El Puma decelera hasta detenerse en estacionario, antes de descender y posarse con un ligero rebote sobre un terreno salpicado de matas de hierba. Rápidamente, los hombres lanzan al exterior las mochilas antes de salir del aparato, correr una corta distancia y formar un anillo defensivo improvisado. Un recluta se tumba boca abajo encima de la



Arriba y fotografía inserta: Al comienzo de las maniobras "Dragon's Claw", eres transportado hasta la zona de entrenamiento en helicóptero. La RAF procura que el vuelo sea lo más real posible, a gran velocidad y baja cota, una auténtica tortura para los inexpertos.

pila de mochilas para impedir que sean arrastradas por el tremendo flujo hacia abajo que provoca el rotor principal cuando el helicóptero eleva de nuevo el vuelo.

Hoy los reclutas participan en un ataque por pelotones, seguido por otro helitransporte en el que toda la sección será trasladada hasta un lugar centralizado, formará y marchará a través de un terreno pantanoso para llevar a término un asalto en fuerza contra un edificio ocupado por el "enemigo".

Una vez concluidas las tareas iniciales, la sección marcha hasta una posición defensiva preparada con anterioridad en la que deberá vivaquear durante dos noches.



La susodicha posición se halla en la cumbre de una pequeña elevación del terreno y consiste en una serie de trincheras de combate de cuatro plazas —apodadas "búnqueres Warminster"— situadas estratégicamente. Cada trinchera mide unos siete metros de longitud por menos de un metro de anchura, y están revestidas de maderamen y protegidas por un amplio parapeto y una cubierta superior de tierra. El acceso se hace a través de tres posiciones de tiro.

Cuando ocupas la trinchera, apartas las tapas que habían preparado y las sustituyes por capotes impermeabilizados, que proporcionarán los máximos sectores de tiro. Cada trinchera se convierte en la morada provisional de cuatro hombres o más.

Vida en la trinchera

No hay demasiado espacio para moverse, pero, como los instructores os recuerdan a toda hora, por lo menos no habéis tenido que abrir las trincheras.

"Cuando yo era recluta —os informan reiteradamente los suboficiales— nos pasamos dos días dándole al pico y a la pala. ¡Lo vuestro es un lujo!"

En comparación con un agujero lleno

Durante vuestra primera noche en las trincheras, el "enemigo" monta una incursión. Arriba, el sirviente de una ametralladora ligera dispara sobre las sombras que avanzan en la oscuridad. Las bengalas proporcionan alguna iluminación, pero la confusión del primer combate nocturno quedará grabada vividamente en vuestra memoria.

de barro, posiblemente sí que lo sea. Por lo menos estás a resguardo de los elementos. Pero una trinchera no deja de ser una de las peores formas de vida del soldado: antes de poder instalarlos, los ocupantes os veis obligados a achicar unos cuantos centímetros de agua del fondo. La operación dura siete horas, y al cabo de veinte minutos el agua ha vuelto a filtrarse por las paredes y el suelo.

Durante la primera noche, el "enemigo" monta una incursión relámpago. Las bengalas iluminan toda el área y unas siluetas

Aterido de frío y calado hasta los huesos, te resulta difícil imaginar que pase algo peor durante estas maniobras. Pero sucederá: tendrás que enfundarte el traje de protección NBQ y repeler un ataque enemigo con él a cuestas.



al contraluz que aparecen fantasmales delante de vuestros fusiles. Conseguís repeler el ataque, y se decide que varios de vosotros paséis la noche realizando patrullas de reconocimiento y combate. A la mañana siguiente, algunos de los hombres llevan ya 28 horas sin pegar ojo.

Ataque enemigo

Durante el día, mientras el grupo de defensa está preparando alambradas, la posición es atacada por segunda vez, cogiéndolos totalmente por sorpresa. Es difícil divisar al enemigo, pues ha caído sobre el campo una densa niebla. Además, se está utilizando gas lacrimógeno, de modo que el ataque debe ser rechazado llevando los trajes NBQ y unas máscaras antigás que restringen todavía más la visión.

Por la tarde empieza a llover. La gente está metida en sus sacos de dormir o de pie, durante el turno de guardia, escuchando la letanía de las gotas de lluvia que se filtran por el techo y acaban por encharcarse debajo de la tarima de madera que cubre el suelo de la trinchera.

El tiempo empeora y la inundación de los refugios va a más. Aquellos que han conseguido descabezar un sueño, se despiertan descubriendo que sus sacos de dormir están totalmente húmedos. Algunos son lo bastante prudentes para empaquetar todas sus pertenencias y ponerlas a salvo del agua. Pero eso significa que han de pasar la noche acurrucados en lo alto de sus humedecidas mochilas. De mal talante, esperáis a que llegue el amanecer.

Emboscada madrugadora

En la mañana del tercer día, la sección desmonta las defensas de alambre de espino y abandona el área, marchando parte del camino hasta un punto de reunión en el que esperan tres camiones de caja descubierta para transportarla hasta una nueva posición. Por el camino, el convoy cae (¡oh, sorpresa!) en una emboscada.

Por entonces, los reclutas están más ver-



sados en las técnicas contra las emboscadas y consiguen acallar rápidamente al "enemigo". Pero, por desgracia, los tres vehículos han resultado "destruidos", lo que significa que el resto del trayecto deberá hacerse a pie. Además, hay que llevar a un "herido", turnándose los hombres para acarrear la camilla o unas parihuelas improvisadas con las mochilas. Desde luego, esto no es tan malo como la Carrera de la Camilla de la Compañía P, pero tampoco resulta muy descansado que digamos.

Un milagro

Por fin se llega al punto de reunión, donde el herido experimenta una recuperación milagrosa. El último tramo de la marcha tiene lugar a través del acostumbrado terreno ondulado. En un lugar hay un despeñadero casi vertical, por el cual descienden los hombres hasta llegar a un río de aguas rápidas que serpentea allá abajo, entre los peñascos.

La sección llega finalmente a su destino, una área de acampada situada en un

La sección abandona sus anteriores posiciones defensivas y se instala en una zona de vivaqueo. Se está bien al aire libre, bastante mejor que metido bajo tierra durante varios días.

Asalto a una granja ocupada por el enemigo: un ataque a nivel de sección consigue expulsarlo de la zona. Arriba, unos reclutas ocupan posiciones defensivas junto a un mortero recién abandonado por los "malos".

oscuro bosque. Se preparan unos refugios con piedras y se extienden las colchonetitas en lo alto del blando lecho de pinaza que cubre el suelo de la arboleda. Pero no hay tiempo para echarse a dormir. A primera hora de la mañana, la sección parte para tender una emboscada.

La sección deja silenciosamente el abrigo que proporciona el bosque y marcha una corta distancia hasta el lugar de emboscada elegido.

Por fin comienza la emboscada. Un Land Rover queda inmovilizado en la zona de caza. Salen los grupos de registro, y después la sección regresa al vivaque. La marcha táctica ayuda a reanimar los agarrotados miembros hasta que, finalmente, puedes meterte en el saco de dormir. A los pocos minutos estás en brazos de Morfeo, pero amanecerá dentro de una hora.

La emboscada ha permitido descubrir un mapa que indica la presencia de una posición enemiga en el bosque, a un par de kilómetros.



Arriba: Un recluta se echa algo entre pecho y espalda después de 28 horas de acción constante y sin dormir, metido en un "búnquer Warminster". Los instructores os consuelan diciendo que, en su época, los reclutas debían cavar las trincheras.

Preparación para el combate



Lo que cuesta ser un paracaidista

LA BATALLA MÁS DURA

El Gales Avanzado concluye con dos días de actividad frenética. A raíz de la información interceptada durante la emboscada del martes por la mañana, se decide enviar dos patrullas de exploración como paso previo a la ejecución de un ataque contra el campamento enemigo descubierto a unos dos kilómetros de vuestra área de acampada. En el transcurso de la mañana, los mandos reúnen a la tropa. Con los materiales disponibles *in situ* se ha construido una maqueta del campamento enemigo y del terreno que lo rodea.

Tan pronto como todo el mundo ha to-

mado asiento, el oficial de la sección inicia la sesión informativa.

Todas estas reuniones de planificación siguen casi siempre una secuencia parecida. Los *preliminares* se ocupan de cuestiones como la condiciones atmosféricas, incluidas la fase lunar y las horas de salida y puesta del sol. El tipo de entorno físico que se espera encontrar en el objetivo es detallado en las condiciones del **terreno**. La **situación** se ocupa de la posible participación de fuerzas amigas y proporciona toda la información disponible acerca del enemigo. La **misión** es lo que su propio nombre indica. El tema principal, la **ejecución** de la tarea, incluye un esbozo general

y detalles de las distintas fases de la operación en curso.

Para los fines del ataque, la sección va a dividirse en dos grupos principales, cada uno de los cuales se trasladará hasta un punto de reunión final (PRF) cercano al objetivo. Se llevarán a cabo dos patrullas de exploración desde direcciones distintas con el fin de reunir la mayor cantidad de información posible sobre el campamento enemigo.

Plan general

La información obtenida debe considerarse a la luz del plan general de operaciones, cuyas órdenes finales serán transmi-



Arriba: Una ametralladora Browning de 7,62 mm "enemiga" es empleada contra sus anteriores propietarios. Fotografía inserta: Los sirvientes de un lanzagranadas de 84 mm reciben instrucciones. Apoyados por el fuego de las armas portátiles, podrán batir los blocaos y blancos de carros con proyectiles HEAT.

tidas a todo el mundo por Uno Cero (el indicativo de radio del oficial de la sección). Cada grupo se dividirá por indicativos. Se emplearán cuatro en total: los 1-1-C (Uno Uno Charlie) y 1-2 (Uno Dos), que operarán juntos; y los 1-1-D (Uno Uno Delta) y 1-3 (Uno Tres). Al recibir las órdenes, cada subgrupo o indicativo se trasladará hasta su punto de agrupación (PA).

Uno Uno Delta abrirá fuego para alejar la atención del enemigo de los grupos Uno Uno Charlie y Uno Dos, que iniciarán simultáneamente el asalto y suprimirán las posiciones preparadas en profundidad. A continuación actuará Uno Tres, que debe tomar su objetivo y apoyar a Uno Dos, que

debe asaltar la posición en profundidad. Mientras tanto, Uno Uno Delta proporcionará un elemento de bloqueo y protección. Entonces comenzará la reorganización y la retirada.

La sesión informativa continúa con los **servicios y apoyo**, que se ocupan de cosas tales como el equipo, las prendas y las armas que se deben emplear, etcétera. El apartado de **mando y transmisiones** trata de los santos y señas, las frecuencias de radio e informaciones parecidas. El oficial de la sección concluye su exposición con el consabido "¿Alguna pregunta?".

A continuación los hombres sincronizan sus relojes y, a la hora convenida, el primer grupo parte de la zona de acampada de la unidad, encabezado por Uno Cero. Tú vas con el segundo grupo, al que corresponde el indicativo Uno Cero Bravo (el sargento de la sección).

Doble distancia

Poco después de mediodía, abandonas la protección del campamento. Aunque la posición enemiga está a apenas dos kilómetros en línea recta (así aparece en el mapa), en realidad deberéis cubrir el doble de distancia: pasáis por un bosque muy cerrado, subiendo y bajando pronunciadas laderas, a lo largo de caminos húmedos y embarrados, y a través de riachuelos de aguas rápidas. Es un recorrido fatigoso que os lleva casi tres horas, pero al final ocupáis vuestras posiciones cerca del objetivo.

Os habéis situado en la base de una colina cubierta de árboles, desde donde partís, ascendiendo silenciosamente la empinada pendiente hacia la cima. A medio camino, hacéis un alto. El sargento de la sección y el cabo de tu pelotón siguen adelante para efectuar un reconocimiento del objetivo. Cuando regresan, tu grupo es dividido en dos elementos, correspondientes a los indicativos Uno Uno Delta y Uno Tres. Cuando el cabo del pelotón parte para cubrir la dirección de amenaza enemiga, el sargento de la sección os reúne para pasaros las instrucciones finales.

"Acercaos para que podáis oírme todos. El enemigo está a unos 100 m de aquí, en lo alto de la colina. Las posiciones cuentan con parapetos de troncos que resultan difíciles de discriminar entre los árboles que las rodean. Hay también un camión aparcado en un camino."

En marcha

A medida que explica la situación, el sargento indica cada posición en un plano improvisado.

"Avanzaremos desde aquí, llevando a Uno Tres Charlie en vanguardia, hasta una posición final para el asalto en terreno desfilado, a 30 metros del enemigo. Tenemos una hora para hacer 100 m, de modo que no os precipitéis. Moveos en



Superior: Un cabo paracaidista debe ser capaz de gritar sus órdenes por encima del estruendo de la batalla.

Arriba: El elemento de vanguardia de la sección avanza para ocupar su punto de reunión antes de lanzarse al ataque.

silencio y llevad la vista fija al frente por si aparece el enemigo. No atacéis hasta que yo os lo diga. El límite de explotación estará junto al camino. El cabo Allen saldrá ahora y se preparará para la maniobra de diversión. ¿Alguna pregunta? Muy bien, adelante."

Sale Uno Uno Delta, ascendiendo hacia la posición junto al camino que discurre cerca del campamento. El sargento guía al resto de vosotros hasta unos 30 m de la posición enemiga. Puedes oír claramente cómo crepita la fogata del enemigo. Uno Uno Charlie y Uno Dos han avanzado hasta unos 20 metros de las dos tiendas que han sido elegidas como sus objetivos iniciales.

Preparación para el combate



El tirador de una MG ligera espera la indicación de objetivo del jefe de la sección: obsérvese el montón de casquillos cerca del arma. La LSW es más precisa que la GPMG, por lo que puede hacer fuego de apoyo más cerca de los pelotones de asalto.

Silenciosamente, aguardas a que comience la batalla.

Llamada de la naturaleza

Entonces, totalmente por sorpresa, aparece una figura a pocos metros de vosotros, a través de un claro entre los árboles. Un soldado enemigo ha elegido justo este momento para atender una llamada de la naturaleza. Se da la vuelta y os ve. Todo el mundo está petrificado. Un instante después, aquel soldado desaparece corriendo. El jefe del pelotón pulsa de inmediato el botón de la radio:

"Uno Cero, Uno Cero, aquí es Uno Cero Bravo. El reconocimiento ha sido descubierto. Deberíamos empezar ahora."

"Recibido, Uno Cero Bravo. La primera hora H es a las dos cero cero."

"Uno Cero, hemos sido descubiertos definitivamente. Hay mucho movimiento en el campamento. Puedo oír como amartillan sus armas... Uno Uno Delta, ¿cuándo vamos a por ellos?"

"La hora será la una cero cero."

Se produce una pausa mientras Uno Uno Delta se sitúa en posición. El campamento está en silencio, pues el enemigo aguarda a que comience el inminente ataque. Uno Uno Delta anuncia que ya está en posición. "Recibido —responde Uno Cero—. ¡Vamos allá!"

Ataque de diversión

Uno Uno Delta inicia su ataque de di-

versión, utilizando humo y fuego automático. Pero el enemigo se ha desplazado colina abajo por vuestro flanco izquierdo: una ráfaga de fuego anuncia su presencia allí. Entráis en acción rápidamente. La colina queda saturada de ruidos: el fuego de fusiles y automático, el retumbar de las explosiones y, por encima de todo, el tableteo lento y siniestro de una ametralladora Browning de 7,62 mm.

Como se había planeado, Uno Uno Charlie y Uno Dos atacan las dos tiendas. El ruido del combate en ese sector os indica que debéis pasar a la acción. Tu grupo llega hasta la cumbre y cae sobre el campamento.

En mitad de explosiones y de humo rojo y verde, llegáis hasta unos parapetos hechos de troncos. Dos soldados enemigos yacen inermes cerca del lugar. Algunas sillas rodean la fogata de campo. El equipo está diseminado por todas partes, y en el camino que tenéis delante hay un camión estacionado.

La Browning enemiga es rebasada y puesta en acción contra sus anteriores propietarios. Al principio, sus ráfagas son malinterpretadas por Uno Uno Charlie y Uno Dos, que se muestran renuentes a avanzar frente al que parece un fuego hostil. El sargento de la sección sale a la radio e informa a los dos grupos que la ametralladora está en manos amigas. Los dos grupos avanzan y pasan frente a vosotros, con las armas haciendo fuego.

El campamento queda rápidamente asegurado y se procede a registrar los cadáveres enemigos. Después de reagruparos, abandonáis el área. Detrás vuestro, en el campamento, se oyen unas explosiones, seguramente fuego de mortero enemigo. Seguí adelante, descendiendo por una enfangada pista forestal, y llegáis hasta una carretera.

Avanzáis a buen paso hasta vuestro lugar de acampada, donde al poco rato empieza a oírse el siseo de los hornillos individuales y el rumor del agua hirviendo con la que la gente prepara una merecida taza de café con las bolsitas de las raciones de combate.



La formación en doble columna se utiliza para marchar a lo largo de accidentes lineales, como son las carreteras y caminos. El espaciado de los hombres reduce las bajas en caso de sufrir el ataque de la artillería, los morteros o las armas automáticas, pero dificulta el control.

Preparación para el combate



El equipo: el paracaídas principal PX1, el de pecho y el casco. Este material ha sido diseñado para la apertura a baja cota (240 m) y se diferencia de los civiles en que no se puede liberar la campana del atalaje.



Lo que cuesta ser un paracaidista

“¡1 000, 2 000, 3 000!”

El viernes de la Semana 16 del período de instrucción básica concluye el Gales Avanzado y la sección de reclutas, en la que ya se ha producido un selectivo proceso de exclusión, se prepara para el traslado, el domingo, a la base de RAF Brize Norton. La responsabilidad de entrenar a todas las fuerzas aerotransportadas británicas es de la Royal Air Force (RAF), en concreto de la 1.^a Parachute Training School (PTS o Escuela de Entrenamiento Paracaidista), acantonada en la base aérea citada, cerca de Oxford.

La finalidad del curso es entrenar y cualificar al soldado de fuerzas aerotranspor-

tadas es todos los aspectos de las técnicas básicas de paracaidismo, de modo que sea capaz de actuar como miembro eficaz de una fuerza de asalto aire-tierra.

Después de la instrucción básica en Aldershot y los rigores del Gales Avanzado, Brize Norton es casi un paraíso. Cuando el autobús entra por la puerta principal y continúa por la larga calle que lleva hasta los edificios, los reclutas creen estar padeciendo una alucinación. Pasan frente a un complejo de bar y local nocturno llamado “El Proyector”. En el edificio hay una piscina y una sauna, e incluso una bolera reglamentaria de doce pistas.

Los reclutas se enfrentan al misterio de

por qué en la RAF se vive en mitad de tal tipo de lujos, en especial cuando el autobús llega hasta el que será el “hogar” de los nuevos durante las cuatro semanas próximas. Los edificios son modernos, hechos de ladrillo rojo. Cerca de ellos hay una fila de viejos barracones pintados de verde. Las construcciones de ladrillo son para el personal de la RAF; los reclutas paracaidistas son instalados en el Barracón 425.

Grupo heterogéneo

Esa tarde se une al grupo un agregado, un antiguo miembro de los Royal Anglians que hubo de interrumpir su entrenamiento para regresar a su anterior unidad y



Emblema del
Regimiento Paracaidista



Al saltar, observa la campana. Mira que forme un círculo perfecto, pues de lo contrario tendrás problemas. Un pequeño defecto en la apertura de las líneas puede solucionarse, pero recuerda que no tienes demasiado tiempo que perder. Si dudas, usa el paracaídas de reserva.

acabar de formalizar los papeles del cambio de destino. Se le acepta de inmediato en la cohesionada comunidad de la Sección 531.

Además de los 26 reclutas del Regimiento Paracaidista, seguirán el Curso Básico 956 un alférez paracaidista, unos cuantos Royal Marines, siete miembros de la Real Artillería Montada y otros más del Real Cuerpo de Transmisiones, de los Reales Ingenieros Mecánicos y Eléctricos e incluso uno o dos voluntarios del Cuerpo de Intendencia.

Grupos pequeños

El primer lunes en Brize Norton empie-



za con una serie de teóricas introductorias. Los hombres están mezclados y después son divididos en escuadras de siete u ocho individuos sin importar sus unidades de procedencia. Después de la rutina introductoria, los grupos son trasladados al cercano hangar de la 1.^a PTS, donde se les muestran los diversos aparatos de ayuda al entrenamiento. El centro del lugar está ocupado por una maqueta a escala real del fuselaje de un transporte Hercules, que se usa para practicar el embarque, el acomodo y las técnicas de salida.

Equipo de entrenamiento

En una esquina está el "Ventilador" o simulador de salida. Otro extremo está ocupado por dos docenas de atalajes de paracaídas suspendidos en seis filas de las vigas del techo. El fuselaje del Hercules está rodeado de colchonetas de gimnasio, en las que tendrá lugar la mayoría de la instrucción en tierra. Se les muestran también los paracaídas PX1 Mk IV y Mk V y sus atalajes, antes de que empiecen, acto seguido, las primeras clases del entrenamiento en tierra propiamente dicho.

Lecciones rotativas

Junto a los nuevos reclutas hay otro Curso Básico en pleno entrenamiento. Las diversas escuadras pasan rotando por los diferentes simuladores del hangar, dedicando un mínimo de treinta minutos a cada lección. Como se imparten diversas materias al mismo tiempo, el hangar se ha convertido en un lugar muy ruidoso, con un potente eco que amplifica cada voz y sonido. Los hombres aprenden a "desconectarse" de todo cuanto les rodea y con-

El rulé. Al llegar al suelo, los puntos de contacto deben ser: pies, pantorrilla, muslo, vuelta sobre el costado y la espalda. Recuerda que has de mantener los pies y las rodillas juntos, con las segundas flexionadas y la cabeza baja, con la barbilla en el pecho.

centrarse exclusivamente en la lección que les están dando.

Como los demás aspectos de la instrucción militar, el paracaidismo se enseña de

Un alumno se abrocha el arnés ayudado por un compañero. No es sencillo, pero peor es aún pensar en que el salto sobre el agua implica quitarse los atalajes al tiempo que uno intenta no hundirse.





Un peligro real en el salto militar es alcanzar al paracaidista más cercano. Esquivarlo gobernando el paracaídas tirando de las líneas de suspensión.

una forma gradual. Inicialmente se explican las técnicas básicas de salida, caída y toma (o Acción Inmediata, AI). La salida del avión se explica primero detalladamente, y después se practica en una serie de lecciones consecutivas. Después de adoptar la posición de salida correcta—sin equipo, es decir, con los brazos recogidos y la cabeza entre ellos—, los reclutas saltan desde un banco, cayendo sobre los pies. Bastante fácil.

Después de esta sencilla introducción se imparten las técnicas de descenso, que se ensayan en unos atalajes suspendidos de las vigas. Un instructor explica qué hacer ante diversas situaciones: cómo reaccionar en el caso de que se descienda por encima, junto a, o debajo de otro paracaidista. Se practican los movimientos una y otra vez. Cada periodo de "descenso" empieza con la revisión del equipo, aunque los hombres no vayan a ponerse ninguno. Y entonces viene el salto desde el avión imaginario.

Observar la campana

"Roja—grita tu instructor—. ¡Afuera!"

"Mil, dos mil, tres mil." Cuentas los tres segundos que tarda la campana en desplegarse.

Entonces gritas "Observo la campana" y miras hacia arriba.

"La campana está bien—te indica el instructor—. Ahora observa en todas direcciones; tira de las dos líneas delanteras a un lado, las dos, ahora a ambos lados; mira hacia abajo entre las piernas... Bien... ¡Cuidado, ahora hay un paracaidista directamente debajo de ti!"

"¡Aparta!", gritas, avisándole.

La desviación

"Muy bien, así. Debes emplear cualquiera de las líneas de suspensión para apartarte cuando tengas otro paracaidista debajo de ti. Muy bien, ahora descienes sin

interferencia, sigues... Mira hacia abajo y observa tu posible desviación..."

Para los primeros ensayos de las técnicas de toma de tierra, el alumno, de pie sobre las colchonetas del hangar, adopta la posición reglamentaria de llegada. Los pies están juntos; las rodillas, ligeramente flexionadas; la barbilla, pegada contra el pecho; y los brazos, levantados como si agarrasen las líneas de suspensión. El objeto del ejercicio es practicar las diversas tomas de tierra que pueden darse: lateral a izquierda o derecha; delantera o izquierda o derecha; y de espaldas también a ambos lados. El instructor grita el tipo de rulé que cree conveniente, y el alumno realiza el tipo de caída en esa dirección, doblando ágilmente el cuerpo y realizando el movimiento completo.

Rulé a la derecha

Por ejemplo, durante un rulé a la derecha, se empieza a rodar empujando la cadera en la misma dirección. La parte del cuerpo que primero toca el suelo durante el movimiento es la pantorrilla derecha, seguida por el muslo de la misma pierna y por la nalga derecha. Continúas el movimiento, rodando sobre la espalda y los hombros, levantas las piernas y caes sobre el lado izquierdo, terminando en el suelo en forma de "U".

Simulador de salida

Tan pronto como has asimilado las primeras lecciones elementales, progresas a

la etapa siguiente. Después de que te hayan enseñado la forma correcta de salir de un avión situado a nivel del suelo, deberás repetir la lección pero desde una altura algo mayor. El Simulador de Salida te permite experimentar algo parecido a la sensación de descender suspendido de un paracaídas. Hay varios atalajes fijados a sus propios cables, cuyos extremos están arrollados a unos tambores fijados a grandes aspas, todo ello instalado en una plataforma situada a diez metros de altura del suelo del hangar. A medida que el cable se desenrolla, hace girar unas aspas que determinan la velocidad a la que debe desenrollarse el cable, dependiendo de la fuerza ejercida en la caída.

Saltar por la puerta

La plataforma se parece vagamente al fuselaje de un avión, con varias salidas abiertas en su costado. Después de subir por una escalera hasta la plataforma, enganchas el cable del arnés y esperas a que el instructor te indique que te acerques a la puerta. Cuando da la orden, te lanzas hacia adelante a través de la abertura. Las grandes aspas entran en movimiento, y descienes a una velocidad bastante parecida a la real en paracaídas.

En el salto civil sales del avión en una posición estable, con los miembros extendidos. Pero cuando llevas todo el equipo, ésta es la posición que debes adoptar.



Preparación para el combate



Emblema del
Regimiento Paracaidista

Abajo: Un instructor explica a un alumno cómo hacer las cosas correctamente. Cada salto produce algunas bajas por contusión, pero un entrenamiento apropiado reduce el número de tales incidencias. Cada paracaidista sufrirá algún accidente: sólo es cuestión de cuándo y de qué consideración.



Lo que cuesta ser un paracaidista

SALTO DESDE EL GLOBO

La mañana del cuarto día del curso de paracaidismo es la elegida para efectuar el primer salto, y nada más dejar la cama, echas un vistazo por la ventana. El cielo está limpio. Es un tiempo ideal para el salto. Después de lavarte y afeitarte, te pones el uniforme de faena y te acercas por el "Restaurante de Cotswold". Por alguna razón, esta mañana el desayuno no resulta tan apetitoso como otros días.

Regresas al Barracón 425 y te dedicas a los servicios económicos antes de reunirte en el exterior con los demás compañeros, a la espera del autobús que os ha de

llevar hasta el hangar de instrucción. Una vez allí, formáis para pasar lista, y luego la mitad del grupo vuelve a subir al autobús para dirigirse hasta la zona de salto, en RAF Weston-on-the-Green.

El resto del curso llegará en otro autobús al cabo de una hora y media, cuando el primer grupo esté terminando sus prácticas de salto.

Globo cautivo

El viaje se hace en silencio y, aparte de algunas bromas que intercambian los instructores de la RAF, se echa a faltar el parloteo usual de los reclutas. Después de

casi una hora por carretera, aparece al fondo de un campo un enorme objeto plateado que se mantiene inmóvil en el aire. La cosa parece uno de esos globos cautivos que empleaba la antiaérea durante la Segunda Guerra Mundial.

Sigues mirándolo, asombrado, mientras el autobús sale de la carretera, pasa a través de la puerta del campo y se detiene junto a un grupo de camiones. El globo está sujeto por un cable al cabrestante montado en uno de los vehículos. Inmediatamente debajo del globo hay una cesta metálica pintada de azul. Un aviator se acerca al autobús. Se abre la puerta y el



Arriba: El salto desde el globo, una de las partes más aborrecibles del curso de instrucción. Allá arriba el silencio es absoluto y el cable que une el globo a tierra cruje de forma siniestra.



Arriba: Hopkins, el número 3 del grupo A, observa, aprensivo, cómo desciende hacia tierra su compañero A2. Los cascos están marcados de esta forma para mantener el orden necesario y para que los instructores sepan en todo momento a quién están echando la bronca.

recién llegado inicia una animada conversación con los instructores.

"Ya estamos —piensas—, hoy saltamos." Te has preparado mentalmente y, a pesar de las historias de horror que contaban los instructores en la base de entrenamiento, estás convencido de que te arrojarás al vacío cuando llegue el momento. Es para esto para lo que has estado trabajando durante los cuatro últimos meses. Aparte de cualquier otra consideración, la vergüenza de echarse atrás en el último momento podría ser insufrible. Saltarás. Debes hacerlo. Estás tan decidido, que la espera se convierte en un tormento.

Derecha: La revisión del equipo es una actividad larga y tediosa, más aún cuando empiezas a practicar las delicias del plegado de paracaídas.

El encargado del cabrestante, que mientras tanto ha descendido del autobús para conversar con sus colegas de la RAF, vuelve a subir. Os dice que están teniendo problemas con los dos cabrestantes. Después de todo, quizá hoy no se puedan hacer las prácticas de salto.

Después de tanta mentalización, la noticia cae como un jarro de agua fría entre los alumnos. Éstos se asoman por las ventanillas y observan a los hombres que, con el desánimo pintado en sus rostros, se han reunido alrededor de los vehículos de la RAF. Los instructores discuten el problema confortados por unas humeantes tazas de té.

Entonces se produce cierto movimiento. ¿Qué sucede? Uno de los cabrestantes está en condiciones de funcionar. Muy bien, muchacho, después de todo aún tendrás que saltar. Notas un súbito vacío, una sensación extraña en la boca del estómago. Pero, antes que nada, todo el parque móvil y el globo deben trasladarse al otro extremo de la zona de prácticas debido a un repentino cambio de la dirección del viento. Más demoras.

En la cesta

Por fin, todo está en su sitio y preparado para la primera ascensión. Ésta consistirá exclusivamente en instructores de la RAF, que darán una pequeña demostración de cómo se espera que los alumnos hagan las cosas. Se suben a la cesta del globo y, en cuestión de unos pocos minutos, ascienden a unos 250 m por encima de vuestras cabezas. A continuación, observas cómo saltan con intervalos de unos segundos. El globo vuelve a tierra, arrastrado por el cabrestante. Suben a la cesta los primeros compañeros de tu curso. Los otros esperan a que les toque el turno y, una vez más, todo sale de primera.

Al final te toca a ti. Junto a otros tres compañeros, preparas el equipo y te diriges hasta el globo. Allí, un divertido instructor os recibe en la cesta y engancha el cable de apertura automática a una fijación situada justo detrás de la salida. No hay una puerta en el sentido estricto del término, sino una simple abertura con una delgada barra atravesada horizontalmente.

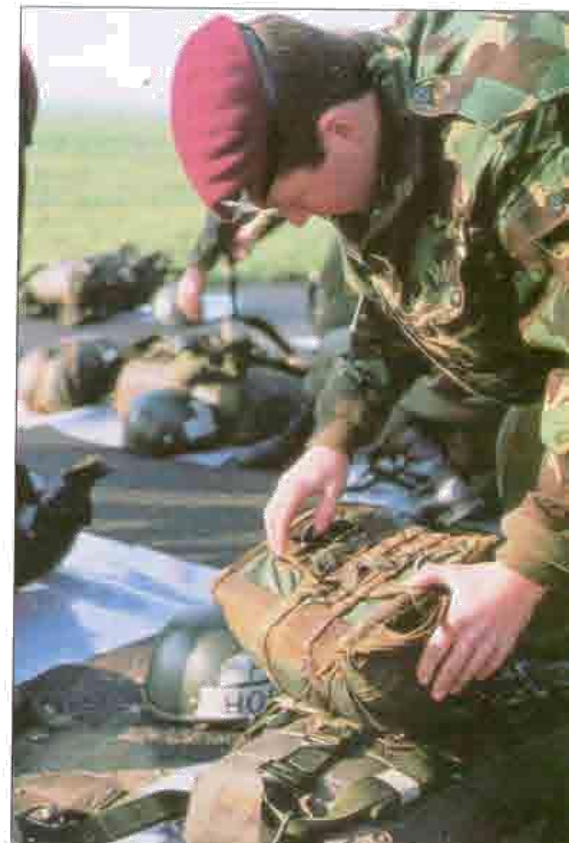
"Subiendo a 800 pies —anuncia el instructor— para un salto de cuatro hombres."

El globo empieza a elevarse. A medida que va ganando altura y la tierra se aleja más y más, el mutismo es total entre los alumnos.

"¿Alguien sabe algún chiste?", pregunta, divertido, el instructor.



Abajo: El paracaidas de reserva. Si tienes algún problema con el principal, debes —con los pies y rodillas juntos— tirar de la anilla, agarrar el contenido y arrojarlo lejos de ti para evitar que pueda enredarse con el paracaidas principal. Cuando se despliega, el tirón es considerable.



Preparación para el combate



Caras de preocupación de los alumnos momentos antes de embarcar en el globo cautivo. No sería extraño que algunos hombres que han superado perfectamente los rigores de la Compañía P fallasen en esta fase.

No mires hacia abajo

El globo sube lentamente hasta detenerse. De repente, el silencio se ha hecho absoluto. El instructor suelta una carcajada.

"Muy bien, tú vas a ser el primero. Un paso al frente. Eso es. Ahora agárrate con ambas manos a las barras."

Te sujetas a las barras verticales que se proyectan a cada lado de la salida.

"Correcto. Y recuerda que debes llevar los brazos cruzados sobre el paracaídas de pecho."

De nuevo sientes ese vacío en las tripas. Miras directamente al frente. No debes mirar hacia abajo. No mires hacia abajo. No mires...

"¡Ahora!"

Te lanzas automáticamente hacia adelante y caes al espacio. Al instante empiezas a contar como te han enseñado, pero lo estás haciendo demasiado rápido.

"Mil, dos mil, tres mil... ¡Ah!"

Has descendido unos sesenta metros cuando se te corta la respiración al desplegarse el paracaídas. "¡Mira la campana!" Levantas la cabeza para asegurarte de que la campana se ha abierto correctamente. ¡Sí, se ha abierto! ¡Menudo respiro!

Consigues relajarte un poco. La vista desde los 150 metros es casi tan buena como desde los 250. Miras a tu alrededor y te maravillas de lo placentero que puede ser esto de descender lentamente hacia tierra. Pero el suelo se acerca demasiado rápido a tu encuentro. ¡Bam! Ha sido una toma algo extraña, pero por lo menos sigues de una pieza.

Paracaídas de reserva

Nada más llegar a tierra, inicias las rutinas aprendidas previamente. Sueltas uno de los pasadores del paracaídas de reserva. Esto te permite doblarte hacia adelante y empezar a recoger la cúpula, tirando de la media docena de líneas de suspensión inferiores. Cuando la campana se desinfla, tiras del resto del paracaídas. Recoges la tela debajo del pecho y acabas echado encima de la campana para impedir que el viento la infle de nuevo.

En la cesta del globo a unos 250 m, la altitud normal de salto en combate. No olvides contar mientras descienes y observar el despliegue de la campana. La distancia hasta el suelo no es excesiva, y si fallase el paracaídas principal, tendrías poco tiempo para desplegar el de pecho.



Preparación para el combate



Lo que cuesta ser un paracaidista

«¡ROJO! ¡AHORA!»

Tu primer salto en paracaídas desde un avión —que no desde el globo— está previsto para el martes de tu segunda semana de estancia en Brize Norton. Pero cuando llegáis al hangar de instrucción, se os comunica que el salto ha sido pospuesto debido a que las condiciones meteorológicas no son favorables. Te esperabas algo parecido, pero en el fondo la noticia te desanima un poco.

Pasas toda la mañana refrescando los procedimientos de descenso y toma de tierra. Después de la segunda fagina, la sección regresa al hangar y se encuentra

con una nueva demora en los planes previstos: mientras tanto, la sección matará el tiempo con más entrenamiento en tierra.

Suspendido en el aire

Te encuentras una vez más suspendido de los atalajes a un metro o así del suelo del hangar, con un instructor que se encarga de indicarte numerosas situaciones imaginarias ante las que debes reaccionar. Practicas los procedimientos de descenso sobre árboles, desviación hacia un edificio, caída al agua, etcétera.

Miras hacia abajo y calculas la desvia-

ción que llevas. Se supone que el tiempo es pésimo y que estás a unos 60 metros de altitud, cayendo hacia el agua... Ahora estás a sólo 45 metros... 30 metros... 25... 15... 5... los pies tocan el agua... ¡Ahora!

Durante la cuenta de descenso te has ido desprendiendo de los atalajes hasta que has estado sujeto sólo por los inferiores. Tan pronto como los pies tocan la superficie del agua, sueltas uno de los lados del paracaídas de pecho y te liberas del resto del atalaje. Así de fácil. Te hacen repetir el procedimiento para asegurarse de que lo has asimilado.

cules C.Mk 3. Formáis en fila en el exterior, subís a bordo y el instructor os asigna los asientos. Os abrocháis los cinturones de seguridad y aguardáis, escuchando el profundo rugido de los cuatro turbohélices del avión.

Cuando todo el mundo está en su sitio se cierra el gran portón de popa. Pese a las tres hileras de luces que discurren por el techo, el interior del aparato es bastante lóbrego. Notas el olor del combustible de aviación, que te recuerda el mareo que pasaste hace dos semanas, a bordo del helicóptero. El ruido de los motores es terrorífico. Entonces se produce un súbito cambio de tono y el avión oscila levemente. Acto seguido comienza a moverse, sal-

nuación se realizan más y más comprobaciones con el fin de asegurarse de que cada cual lleve el equipo colocado de la manera correcta y segura.

Cuando el avión se aproxima a la zona de salto, se abre la puerta de babor, por la que entra una ráfaga de viento helado. Un instructor se acerca a la puerta. Se enciende la luz roja, seguida un momento después por la verde. El instructor desaparece. Es lo que en la RAF llaman el "derivómetro": descenderá dejándose llevar a merced del viento, valorando su fuerza y dirección. Al hacer esto ayudará al piloto a corregir cualquier error en la pasada definitiva, cuando salten los alumnos.

En sus puestos

El Hercules efectúa un nuevo giro y enfila la siguiente aproximación, que debe ser definitiva. Por entonces, la primera fila de hombres ha enganchado sus líneas estáticas y está preparada. El primero está junto a la puerta, con un pie adelantado, una mano encima del paracaídas de pecho y la otra agarrada a la parte superior del marco. El suelo pasa a toda velocidad unos 300 metros más abajo. Se enciende la luz roja.



Arriba: El instructor te señala las correas que liberan el contenedor, la mochila de salto y el arma. Tan pronto como estás fuera del avión y estabilizado, lejos de los demás, sueltas el contenedor tirando de la correa.

Fotografía principal: Ejercicios de posición de caída. Los brazos arriba, en los atalajes, y la cabeza apoyada en la barbilla, mirando hacia abajo para comprobar tu velocidad respecto a tierra.

Por fin llega el momento de preparar el equipo de salto. En primer lugar se os informa brevemente sobre qué vais a encontrar, lo que incluye un repaso a las emergencias, descenso y llegada. El oficial de la RAF concluye con el consabido "¿Alguna pregunta?". Parece que todo ha quedado claro.

"Que tengáis un buen salto —os desea el oficial—. Ya habéis esperado bastante."

Preparativos

A lo largo de una de las paredes del hangar hay una estantería con los paracaídas y los cascos. Recoges tu pesado equipo de salto y después te sometes a la revista de uno de los instructores.

Poco antes de las 15,00 horas aterriza y se aproxima al hangar un transporte Her-

tando y temblando, hacia la pista en servicio.

Se produce un notable cambio en el tono de los motores cuando el piloto da gases. Desde algún sitio bajo tus pies llega un misterioso ruido de golpes. Todo el mundo intenta comportarse con naturalidad, aparentando no estar preocupado. Aumenta aún más la potencia de los motores, que rugen acompasadamente cuando el avión acelera por la pista antes de alzar lentamente el vuelo. Tus oídos se bloquean casi de inmediato debido al cambio repentino de presión. Estás todavía pensando en el ángulo ascensional del aparato cuando el piloto, finalmente, nivela el vuelo.

Preparado para la acción

Los instructores pasan entre las hileras de hombres a ambos lados de la cabina para prepararlos para la acción. A conti-



Practicas una y otra vez la salida del avión en cuanto ves la luz verde. Has de saltar con el cuerpo recogido, protegiendo el paracaídas de pecho; de esa forma, los brazos y piernas no entorpecerán al paracaídas cuando se abra.

Preparación para el combate



En el portalón trasero abatible del Hercules tienes tiempo para pensarlo dos veces. En un salto de combate, el peso del equipo y los paracaídas hará que salir caminando del avión sea todo un desafío.

"¡Roja!", grita el instructor.

Se tensan los músculos del estómago.

La luz roja se apaga y es reemplazada al instante por la verde.

"¡Ahora!"

La primera hilera de hombres avanza hacia la salida. Te llega el turno y, sin darte cuenta, te encuentras fuera de la puerta. Por un instante parece que todo se haya detenido, pero eres totalmente consciente de que estás descendiendo, a merced de los elementos: es una extraña mezcla de sensaciones. Mientras caes, echas una ojeada hacia el Hercules, que se aleja en un ángulo que parece imposible.

"Mil, dos mil, tres mil. ¡Ahora!"

La campana se despliega, tirando de ti hacia arriba y robándote la respiración del cuerpo.

"Observa la campana."

Reacciones automáticas

Miras hacia el gran círculo verde que tienes sobre la cabeza. Parece que las líneas de suspensión están bien, no se han enredado. Inicias los procedimientos de descenso como te han enseñado. Todo sucede automáticamente. Las muchas horas de instrucción en el hangar habían de servir para algo. Durante unos pocos momentos disfrutas de una estupenda sensación de descender lentamente hacia tierra, pero al instante el suelo empieza a acercarse a toda velocidad. Tiras de las líneas de suspensión necesarias para ralentizar el régimen de descenso final.

La idea es que, si se va a realizar un rulé delantero a la izquierda, se tira de las líneas de suspensión traseras para que el aire escape de la parte delantera de la campana y quede atrapado en la trasera, reduciendo el descenso. Sueltas las líneas

de suspensión en el momento en que los pies tocan el suelo.

Pese a lo que te han dicho, el salto real es más duro que las prácticas en la máquina de aspas. Sin embargo, y a diferencia de la máquina, la desviación del paracaídas te permite realizar un rulé satisfactorio. Ningún hueso roto. Te quitas los atalajes, recoges el paracaídas y te alejas de la zona de salto. ¡Fantástico! ¡Has superado tu primer descenso desde un avión!

Una vez realizado un salto desde el globo y tres desde el avión (todos en uniforme de faena), estás casi preparado para efectuar el primer descenso con equipo, pero antes de ponerlo en práctica desde el avión deberás ensayarlo en el entrenador de salida. Este aparato no es una experiencia precisamente agradable y la gente le llama "la chatarra".

Después viene el descenso desde el avión. Con fines de entrenamiento, el contenedor de equipo ha sido sustituido por una lata de gasolina llena de piedras. El peso de cada lata varía considerablemente, desde unos 15 kg a casi 30 kg. La que te toque llevar será cuestión de pura suerte.



El momento de la verdad: si rehúas saltar en ese momento, estás eliminado. No puedes permitirte vacilar en combate. Cualquier retraso significará que no tomarás tierra agrupado o fuera del objetivo, lo que te hará vulnerable.

El contenedor está fijado a tu cintura hasta que saltas por la puerta del avión, momento en el que lo sueltas para que cuelgue de su cuerda de 5 metros.

Pese a la preocupante visión de ese peso colgante, es difícil caer sobre él. Cuando el contenedor llega al suelo, tú todavía estás descendiendo y desviándote.

El grupo de alumnos descende hacia tierra. Tu principal problema en esta fase es evitar a los demás, encontrar espacio y soltar el contenedor de equipo.



Preparación para el combate



Alumnos del curso de salto observan las evoluciones de un instructor en el simulador de salida (OET).



Lo que cuesta ser un paracaidista

LA CHATARRA

“La Chatarra”, como coloquialmente se conoce al simulador de salida (OET en inglés), sirve para dar a los alumnos una sensación parecida a la que experimentarán cuando salten de un avión.

El OET consiste en una plataforma elevada y cerrada, con una puerta a cada lado. Los atalajes están suspendidos de varios cables, que se extienden desde cada puerta a unos puntos fuertes no lejanos hasta casi la altura del suelo. Después de ascender por una escalera hasta la plataforma, aguardáis vuestro turno para poneros el atalaje antes de lanzaros al vacío.

Práctica con carga

Todos habéis pasado ya por el OET antes de vuestro primer salto real, en uniforme de faena. Ahora vais a practicar los procedimientos de salto con un contenedor que lleváis sujeto delante, debajo del paracaídas de pecho.

Tan pronto como saltas por la puerta, caes un par de metros antes que tu descenso sea frenado abruptamente. El tirón de los incómodos atalajes que pasan entre las ingles hace que tu tono de voz aumente una o dos octavas: “Mil, dos mil, tres mil”. Las palabras escapan de tu boca cuando el atalaje se tensa y te detiene. Todavía

te lagrimean los ojos cuando frenas para después bajar lentamente hasta el final del cable.

Un par de compañeros te agarran de las piernas, impidiendo que sigas hasta el tope del cable y permitiéndote llevar a cabo los procedimientos de descenso como te han enseñado. Liberas el contenedor y al final te sueltas de los atalajes como si fueses a realizar una caída sobre el agua. A continuación, una vez en tierra, vuelves a la plataforma para una nueva bajada. ¡Qué bien!

Al día siguiente llevas a cabo el primer descenso real con el contenedor, seguido



Arriba: Cuando te aproximas al agua, te liberas del contenedor y el paracaídas de reserva, y sueltas los atalajes del principal, sosteniéndote hasta que los pies tocan la superficie, momento en que te dejas caer.

Fotografía principal: En un salto sobre el agua, lo más probable es que te vayas al fondo si llegas al líquido elemento con todo el equipo y los atalajes del paracaídas puestos. Los procedimientos de salto contemplan este extremo y se te enseña a liberarte de todo ello antes de tocar la superficie.

esa tarde por un salto nocturno, todavía con el uniforme de faena. Muchos de vosotros no sentís entusiasmo por el salto de noche, pero resulta que éste en concreto va a ser uno de los descensos más suaves que hagáis en el resto de tu carrera.

Hay que admitir que la espera a bordo del avión antes del salto resulta algo enervante. Te ha tocado ser el primer hombre que salga por la puerta y, una vez en pie, enganchada la línea de apertura automática y situado frente al vacío, comienza una espera que te parece una eternidad. Intentas no mirar hacia abajo, pero es imposible no fijarse en esas menudas luces



que parpadean allá en la distancia. Fuera de esto, la oscuridad es total y absoluta.

Transcurre un minuto sin que pase nada. Empiezas a sentir el frío y las rachas de viento que azotan tu rostro y agitan tu uniforme. Ya llevas esperando por lo menos un par de minutos. ¿A qué demonios esperas para dejarnos saltar? Todavía no... ¡Luz roja! Por fin. Muy bien, ahora, dentro de un momento, ahora... No sucede nada. ¿Pero qué narices es esto? Segunda pasada. ¿A qué viene esta demora?

"¿Verde?"

"¿Cómo?"

"¡Ahora!"

Cuentas. El paracaídas se abre de golpe. Compruebas la campana. Perfecto. Observas a tu alrededor. Muy bien. Pero, ¿qué es eso que hay debajo? ¿Otro paracaídas? Pero, ¿cómo puede ser? Tú has sido el primero en salir por la puerta. ¿Cómo es que ese otro está por debajo de ti? Ese círculo pálido que llevas debajo te tiene absorto. Y se hace más y más grande. ¿Cómo es que no desciende a la misma velocidad que tú?

Estabas haciéndote todavía estas preguntas cuando, de repente, llegas al suelo, tocando junto a un foso de arena de forma redonda. He aquí la explicación: no era un paracaídas. Como está todo tan oscuro y no tenéis percepción del acercamiento del suelo, muchos de vosotros os habéis relajado durante el descenso y habéis llegado a tierra repentinamente. Estupendo.

Pero dos compañeros han tenido menos

El último hombre de la fila salta por la puerta. Cuando se lleva todo el equipo de combate y la munición, lo más difícil de la operación es mantener la verticalidad con la mochila sujeta a las piernas, el paracaídas de reserva en el pecho y el principal a la espalda.

De camino para un salto nocturno. Éste nunca ha sido un favorito de los paracaidistas, pues es difícil valorar la desviación del descenso y ver obstáculos como vallas, árboles y otros paracaidistas.

suerte. Uno de ellos ha conseguido lastimarse los dos tobillos. Otro, el soldado que se unió a la sección durante la primera semana en Brize Norton, se ha hecho daño en un tobillo. El resto del grupo ha llegado al suelo sin más novedad.

Llega el momento del octavo salto, el de calificación. Por entonces ya te has acostumbrado a los procedimientos de la escuela. El corto paseo hasta el Hercules que espera en la pista. La demora provocada por la operación de abrocharse los cintu-





rones de los asientos militares. Los ruidos familiares cuando el gran avión corre por el asfalto y se va al aire. Muchos de vosotros os habéis acostumbrado a la situación y aprovecháis para echar una cabezadita. Pero no por mucho tiempo.

"Fila izquierda, prepárese para la acción."

Te "despejas", desabrochas el cinturón del asiento y tensas la correa, como te han enseñado. Pasas una pierna a través del arnés del contenedor antes de enganchar el pasador de liberación del mismo. Entonces los instructores inician las comprobaciones pertinentes.

"En pie. Preparad el equipo. Enganchad."

Te pones en pie y ajustas el arnés del contenedor. Aseguras el paracaídas de pecho y, finalmente, enganchas la línea de apertura estática al cable de acero que discurre por el techo.

"Comprobad el equipo."

La rutina es siempre la misma. Primero examinas el enganche de la línea estática y te aseguras que ésta no presente dobleces. Compruebas que llevas el casco asegurado correctamente por el barbuquejo y que las anillas del paracaídas de pecho están bien colocadas. Parece que todos los pertrechos están como deben.

Revisar al de enfrente

Te aseguras de que todos los ganchos del equipo están hacia afuera. Compruebas el pasador de liberación del contenedor. Finalmente examinas al compañero que tienes enfrente: sus atalajes, el casco y las tres uniones visibles en la envuelta del paracaídas principal. El último hombre de la fila se da la vuelta para que lo examine el que le precede.

"Dadme novedades del equipo."

Cada hombre dice al instructor que ha revisado satisfactoriamente su equipo de salto.

El instructor comprueba que cada cual esté en su sitio y prepara la fila para el salto. Aguardas pacientemente.

Luz verde. ¡Adelante!

Los hombres abandonan el Hercules y las líneas estáticas despliegan los paracaídas. El camino ha sido algo ajetreado, pues el piloto ha intentado evitar el supuesto fuego antiaéreo que hará el enemigo desde la zona de salto y sus alrededores.

Llevas a cabo los procedimientos y finalmente tiras del pasador del contenedor para que éste caiga suspendido de sus cinco metros de cable. Minutos después estás ya en *tierra firme*, convertido técnicamente en un paracaidista.

Si el tiempo y la meteorología lo permiten, harás un salto más antes de abandonar Brize Norton. El descenso operacional, aunque no es estrictamente necesario, entra dentro de los planes de la RAF. Es

Debes desprenderte de los atalajes del paracaídas tan pronto como llegues a tierra. Puede que la campana no se desinfe y que te arrastre por el suelo, de modo que debes obligarla tirando de las líneas de suspensión de un lado.

Una vez ocupes una porción del cielo, debes observar a tu alrededor y liberar el contenedor, que quedará suspendido de sus cinco metros de cable. Tal contenedor actúa como un ancla en el cielo y reduce la desviación del descenso.

similar a los que ya has llevado a cabo, pero se realiza sobre una "zona de operaciones", usualmente en las planicies de Salisbury.

Ese mismo día, los alumnos forman en la base y se les hace entrega de la codiciada insignia del paracaidista alado. Durante la ceremonia se aprovecha para hacerles una advertencia formal sobre su nueva condición.

La *Green Light Warning Order* es la última oportunidad de decidir si se quiere ser un paracaidista. Cualquiera que rehúse saltar después de aceptar la "alas", será llevado ante un consejo de guerra. Por supuesto, nadie duda. Todos se han ganado sus "alas" unos días atrás.



Preparación para el combate



La patrulla de reconocimiento es encabezada por un recluta. Se mueve con cautela, vigilando hacia adelante. En una pequeña patrulla como ésta, el jefe debería ser también el operador de radio.

Lo que cuesta ser un paracaidista

LA ÚLTIMA VALLA (2.ª parte)

En el transcurso de esa misma mañana de lunes —el segundo día de las maniobras “Last Fence”—, se ordena que tú y tres compañeros reconozcáis un puente situado a unos tres kilómetros y medio de vuestro campamento base. El reconocimiento va a ser llevado a cabo exclusivamente por vosotros cuatro, lo que indica la confianza que el equipo de instructores tiene ya en los reclutas.

Salís para allá a las 12,00 horas. La ruta elegida pasa a lo largo de un valle y proporciona un buen grado de cobertura hasta una distancia de unos pocos cientos de

metros del objetivo. Forzados a abandonar el terreno desfilado, subís por la ladera del valle y cruzáis rápidamente un camino antes de buscar abrigo en el seto que delimita un campo. Seguíis por el margen del sembrado hacia un cruce de caminos situado un poco más allá.

Durante la aproximación final, el jefe del pelotón decide hacer una serie de paradas para que pueda cotejar visualmente el terreno con relación al mapa. Cuando alcanzáis el límite del campo, el jefe opta por seguir adelante sólo con el operador de radio. Los otros dos debéis permanecer ocultos hasta que ellos regresen.

El jefe y el radio salen de cubierto y avanzan hacia el camino, salvan una valla y cruzan corriendo un campo cubierto de hierba alta. Llegan a otra valla, detrás de la cual hay un camino enfangado. Allí se detienen para tomarse un respiro. De momento, todo va bien, o al menos así parece.

Descubiertos

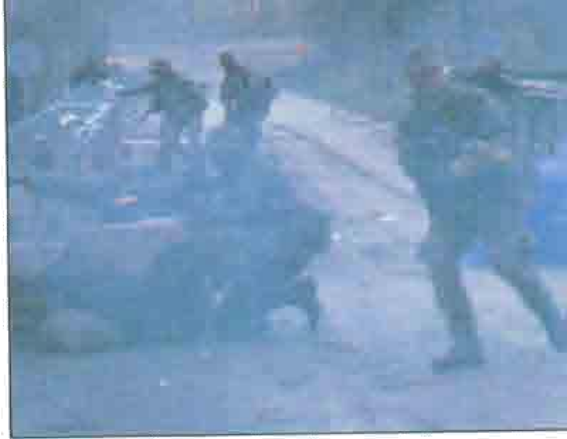
Sin embargo, una patrulla enemiga ha descubierto a los dos hombres mientras corrían por el campo y ahora está informando a su jefe. Mientras tanto, el que manda tu pelotón ha decidido avanzar reptando en solitario en un intento de lo-



Emblema del
Regimiento Paracaidista



El enemigo está por todas partes y bombardea vuestra posición. Una breve escaramuza y el enemigo se retira, demasiado aprisa para que tu fuerza de reacción le impida escapar.



El ataque decidido sobre el puente sale bien: el enemigo se ha de retirar sin conseguir volarlo, y vuestro asalto a través del puente hasta la otra orilla lo ha asegurado.

de la colina, el jefe de tu pelotón ha podido oír claramente el ruido metálico de las palancas de montar al ser liberadas. Ha llegado el momento de poner pies en polvorosa.

Cuando el jefe del pelotón y el radio se unen a vosotros, se oyen unos disparos desde la dirección del puente. El enemigo está intentando empeñarlos a distancia, lo que os permite escapar de allí. Después, esa misma tarde, la sección es sorprendida por un ataque relámpago enemigo. La reacción de vuestro teniente es enviar un pelotón a trabar combate con los guerrilleros, que están haciendo fuego desde unos árboles cercanos.

Prisionero

Cuando los soldados se acercan al enemigo, éste se repliega. Sin embargo, uno de los guerrilleros no es lo bastante rápido y se queda atrás, siendo hecho prisionero. La patrulla regresa del contacto con evidente satisfacción, apuntando a un abatido enemigo al que hacen avanzar con las manos en la nuca.

Se obliga al prisionero a arrodillarse,

postura en la que es interrogado por uno de los miembros de la sección. El cautivo no suelta prenda. De repente, acomete contra el interrogador, al que derriba en el suelo, y echa a correr. Pero no por mucho tiempo. Entre las estentóreas carcajadas de todos los presentes, el sorprendido soldado se pone en pie y sale en persecución del prisionero.

Lo alcanza en mitad de un charco de agua sucia, en el que ambos acaban rodando hasta quedar de barro hasta las pestañas. Un suboficial consigue contener la risa y separar a los dos hombres. Pone al cautivo cuerpo a tierra, con las manos en la nuca y las piernas bien abiertas, hecho lo cual explica al recluta cómo hay que interrogar a los prisioneros.

Más tarde, como este incidente no estaba previsto en el programa de las maniobras, se deja "escapar" al cautivo.

Mientras tanto, un batallón paracaidis-

Un recluta se acerca cautelosamente a uno de los "enemigos muertos". Los supuestos cadáveres tienen la rara costumbre de hacerte alguna barrabasada en cuanto te descuides.

Arriba: Una patrulla de reconocimiento. Su misión es explorar un puente para ver si está ocupado por el enemigo. Fotografía inserta: Un Puma llega en la noche, en preparación para un reconocimiento cercano del objetivo y el ataque. Su proyector ilumina la ZA durante un segundo para confirmar su situación.

calizar el puente, que sabe se encuentra ya muy cerca. Atraviesa rápidamente el camino y se desliza al amparo de la alta hierba.

Todavía arrastrándose, llega a lo alto de una colina, desde donde disfruta de una estupenda vista del objetivo: el puente, con una carretera serpenteante y el río que discurre entre bosques. Parece que entre los árboles, en los que hay un vehículo parcialmente oculto, está acampado el enemigo. Esto se confirma cuando dos centinelas salen del bosque y empiezan a cruzar el puente. De repente, montan sus armas. Incluso desde su posición en lo alto





Con el enemigo huyendo, la sección reorganiza una defensa circular, en la que cada hombre cubre su sector y busca abrigo donde puede.

ta que había saltado más al este de vuestra posición ha conseguido tomar Visbij y sus alrededores, de modo que ahora la RAF puede utilizar el aeropuerto. En consecuencia, llega un helicóptero Puma para trasladar la sección más adelante, a explorar el puente reconocido con anterioridad.

Esta vez se va a trabajar de noche, por parejas que se aproximarán al objetivo desde varias direcciones. Por lo menos una de las partidas consigue arrastrarse hasta unos 50 o 75 metros de los centinelas que guardan el puente.

Como el tiempo puede empeorar en cualquier momento, restringiendo el uso de los helicópteros, las carreteras principales deben mantenerse abiertas por si son necesarias. Por tanto, a la mañana siguiente el puente es tomado por la sección, lo que permite avanzar hacia Zlite. Entre vosotros y vuestro objetivo último ya no queda casi nada, salvo bandas aisladas de fanáticos revolucionarios. Ese mismo día os vais a encontrar en el camino con uno de estos grupos.

Contacto temprano

El incidente supone una sorpresa para todo el mundo, sobre todo para el teniente de la sección, pues el CAPS ha elegido defender un trozo de terreno totalmente distinto al esperado. Es decir, que el contacto se ha producido antes de lo previsible. Pese a la confusión inicial, el orden se restablece rápidamente y la posición es limpiada después de un largo flanqueo por la derecha.

El resto del día discurre casi sin incidentes, y por la tarde la unidad ha regresado a la seguridad de su pequeño bosque. Pero a las 20,00 horas, un repentino retumbar seguido de varias explosiones en el aire anuncia un ataque enemigo por sorpresa. Entonces se oye una corta ráfaga, a la que contestan los paracaidistas. El sonido del acelerón de un Land Rover indica que el enemigo ha emprendido la huida. El silencio vuelve a adueñarse del bosque.

Un tremendo rugido rompe de nuevo la quietud. ¿Otro ataque? No, sino algo mucho peor. Han descubierto que tres hombres

del mismo pelotón estaban metidos en sus sacos. Dos de ellos dormían y ni se han enterado de la incursión. El tercero ha tenido aún la picardía de echar mano de su fusil y hacer algunos disparos. El cabo está que echa chispas: si la situación hubiese sido real, ellos y sus compañeros podrían darse por muertos. El cabo ordena que todo el pelotón se prepare y coja sus bártulos para una patrulla de 27 km. Regresan a las 03,30, al cabo de siete horas y media.

Para los que acaban de llegar de la patrulla, el día promete ser largo y cansado, pues está previsto el ataque a otro puente para las 08,30. Tal puente es el último reducto enemigo antes de Zlite, de modo que está bien defendido y cableado para su "demolición".

Para el asalto, se decide que el Pelotón 2 rebese previamente el objetivo y se despliegue en la retaguardia del enemigo para cortarle el repliegue. Para ello, el pelotón debe dar un largo rodeo y cruzar por un pequeño vado situado aguas abajo que ha sido reconocido durante la noche anterior. Un pelotón proporcionará fuego de apoyo desde una zona dominante situada

El jefe de sección informa a retaguardia, a la compañía, del éxito de la toma del puente. También da detalles de los muertos y heridos y de la evacuación sanitaria que se precisa, y pide munición.



delante del puente, al tiempo que el Pelotón 3 asaltará desde el flanco derecho y a lo largo de la orilla.

A las 08,30 comienza el ataque. Todo sucede según lo planeado. El Pelotón 3 se encuentra en el centro del combate. Sus hombres avanzan, anulando metódicamente las posiciones enemigas que encuentran en el camino. Los "salanios" se retiran sin dejar de pelear, replegándose gradualmente por el puente para preparar nuevas posiciones defensivas.

La escena está llena de gentes que corren y de multicolores explosiones de humo. El fuego de fusilería y automático son constantes. Un repentino estampido acompaña a una explosión en uno de los extremos del puente, mientras que, en el lado opuesto, una casamata es silenciada con una granada lanzada perfectamente desde la orilla opuesta.

A través del río

A lo largo de todo el puente se producen más explosiones. Todo parece en llamas y densas columnas de humo negro suben hacia el cielo. Voces de mando, una ráfaga de fusil y el pelotón cruza el río. Algunos defensores optan por el repliegue, pero van a caer en brazos del Pelotón 2, que les corta la retirada. El sonido de un largo tiroteo habla por sí mismo del resultado de la treta.

Ningún soldado enemigo se rinde. Continúan luchando desesperadamente hasta el final, quizá porque saben que enfrente tienen al Regimiento Paracaidista.

Por fin puede considerarse que la posición ha sido tomada. Se registran los cadáveres de los soldados enemigos.

Inspeccionáis las trincheras del enemigo, registráis sus cadáveres y llenáis rápidamente los cargadores. Cualquier munición que el enemigo haya dejado pasa de inmediato a vuestras manos.



Preparación para el combate



Emblema del
Regimiento Paracaidista



Izquierda: La prueba de preparación física se realiza en traje de faena. Los primeros 2,5 km se cubren por escuadras, y los restantes, de forma individual. Si tus resultados son mediocres, te enviarán al gimnasio.

Lo que cuesta ser un paracaidista

MARCHA Y DISPARA

Durante la Semana 22 se vuelve a la vida cuartelera, poniéndose énfasis en la instrucción de armas, la preparación física y el orden cerrado. Los instructores tienen sólo cuatro días para enseñar a la tropa a manejar la ametralladora polivalente GPMG de 7,62 mm. Aunque ésta ha sido sustituida a gran escala por la nueva LSW, la veterana GPMG todavía tiene su sitio, particularmente cuando es necesario hacer fuego sostenido.

Al acabar la semana, la tropa ha aprendido el funcionamiento del arma. Ya sabe cómo desmontarla y volverla a componer,

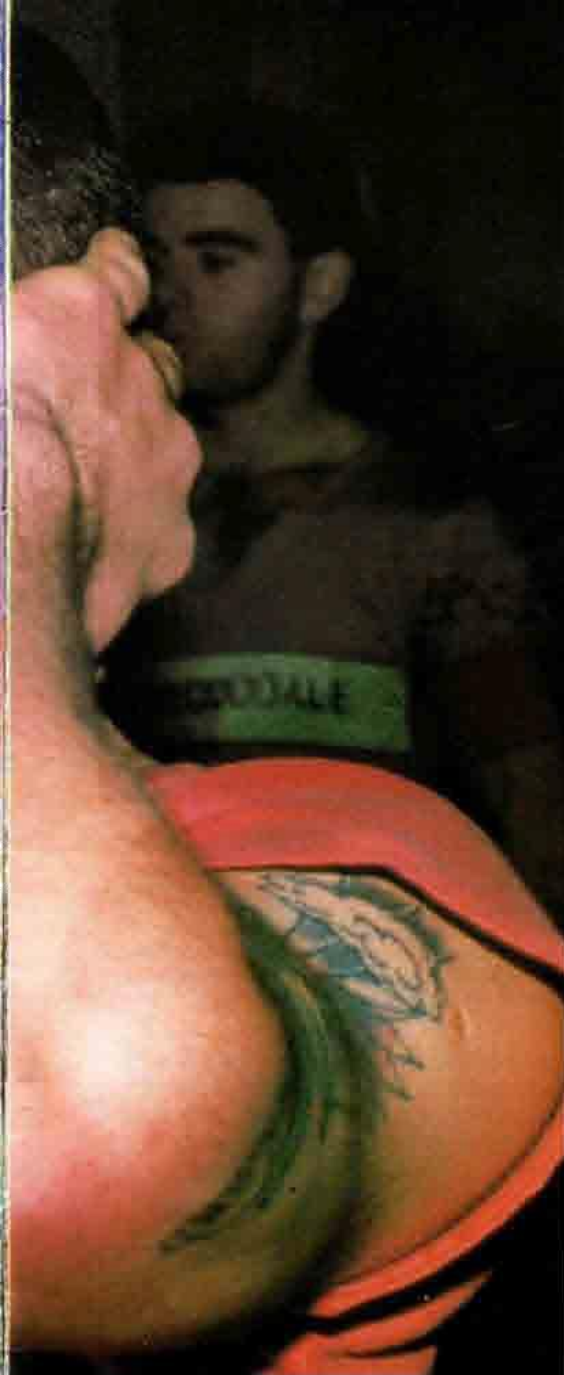
cómo cargarla y descargarla, los procedimientos de seguridad. Se le ha enseñado a emplear los elementos de puntería y la forma correcta de asirla, apuntarla y dispararla. Ha practicado las llamadas "acciones inmediatas" y los procedimientos de solucionar interrupciones, y ha pasado un día y medio en el polígono de tiro poniendo en práctica toda esta teoría.

Comparada con la LSW, la GPMG se ve anticuada. Es más grande y bastante más pesada (12 kg contra los 7 kg de la LSW). Una vez acostumbrado al SA80, cuesta un poco hacerse a la engorrosa alimentación

por cinta del arma de 7,62 mm y a la falta del útil visor óptico SUSAT. Y eso sin mencionar el retroceso. Parece mentira que los instructores sólo tengan alabanzas para esta arma pasada de moda.

La GPMG

El hecho es que la GPMG es un arma segura y probada en combate, difundida a escala mundial. Puede que sea grande y pesada, y también anticuada, pero es innegable que se trata de una máquina de guerra de calidad, sólo comparable a otras leyendas como la alemana MG-42. Algu-



La prueba en el gimnasio exige un número máximo de repeticiones de cada ejercicio en dos minutos, con 30 segundos de descanso entre cada dos ejercicios. Es una evaluación de máximo esfuerzo en la que has de darlo todo. Una vez has terminado, dejas la "palestra" para el siguiente compañero.

nos instructores la han visto comportarse en combate y saben de qué es capaz. Por ahora, nadie puede decir el papel que haría la LSW en condiciones reales.

Además de aprender de la GPMG, la tropa ha de pasar por las pruebas físicas a nivel de sección. En la Semana 22 tiene lugar la Valoración de Preparación Personal, durante la que ha de cubrirse una distancia de 2 500 metros con equipo ligero en menos de 11 minutos, seguida inmediatamente de una serie de pruebas en el gimnasio.

Cada hombre es calificado según sus



"Tiradores a sus armas!" La instrucción en el manejo de las ametralladoras GPMG se lleva a cabo con la sección dividida en equipos para darle cierto aire competitivo. La velocidad se adquiere sólo con la práctica.

resultados en varios ejercicios —abdominales, sentadillas, dorsales— y en una prueba que consiste en saltar a la mayor altura con los pies juntos y sin carrerilla.

Comparando estos resultados con los obtenidos en la primera semana, los instructores se hacen una idea de la mejora personal durante los últimos cuatro meses y medio. Muchos alumnos están seguros de que lo han hecho bien. Incluso algunos confían demasiado en ello. Al día siguiente muchos se llevarán una sorpresa.

El martes por la mañana se celebra la competición Marcha y Tira, de 13 kilómetros. A las 08,15, la tropa embarca en un autobús que la llevará a los polígonos de Henley Park. Poco antes de partir, el teniente de la sección sube a bordo.

"Acabo de hacer una inspección del suelo de la compañía, y está mojado!", ruge. ¡Vaya por Dios!

"La primera cosa que haga mañana por la mañana va a ser otra revista, y ya veremos..."

Cuando el teniente se va, uno de los cabos se dirige a la tropa. Dice que también él va a pasar revista, pero a las 21,00 horas de hoy. Estupendo.

En formación

El autobús arranca y deja atrás las puertas del campamento. Los alumnos observan por las ventanillas.

Una vez en Henley Park, los pelotones saltan a tierra y empiezan a homogeneizar sus armas antes de formar para pasar revista. Se le restarán puntos a todo aquel que no lleve todo el equipo y a quien los contenidos de su correa no pesen los 12 kg estipulados.

El primer pelotón sale a las 09,45 horas, seguido a intervalos por los demás. La ruta

discurre por el ya familiar paisaje ondulado, campo a través y por algún camino ocasional. Ciertamente no es más difícil que las pruebas anteriores, y sin duda más fácil que cualquiera de las superadas durante la Compañía P. El paso es un poco rápido, pero 13 kilómetros no deben presentar demasiados problemas.

Pero en el trecho de regreso el primer pelotón empieza a encontrar hombres que han quedado descolgados de los pelotones posteriores incluso antes de llegar a medio camino. Algunos de ellos parecen incluso tener problemas para seguir adelante. Pero aun los que van bien empiezan a notar el desgaste físico. Los dos o tres últimos kilómetros son muy duros.

Un suboficial pesa cuidadosamente el equipo personal de cada hombre antes del comienzo de la competición. Siempre es mejor que descubran que llevas un ligero exceso de peso que no lo contrario, lo que indicaría una actitud desleal hacia los compañeros.



Preparación para el combate

Muchos alumnos respiran pesadamente y sudan por todos los poros.

Los suboficiales siguen adelante como si tal cosa. Los instructores tienen más edad que los reclutas, pero ninguno de ellos muestra signos de cansancio. Ni nunca los han dado durante todo el periodo de instrucción. Es evidente que la tropa tiene que aprender de ellos.

La llegada

Más tarde, la opinión general es que la preparación individual se ha deteriorado debido a la relativa inactividad de Brize Norton. La idea que predomina entre los instructores es que aquellos que han encontrado excesivo el esfuerzo es porque, sencillamente, no han desarrollado todavía la actitud mental que se consigue con la madurez y la experiencia.

El primer pelotón llega a destino a las 11,00, una hora y tres cuartos después de haber salido. El equipo es de nuevo revisado y pesado, y se aplica una penalización de 15 minutos a cada hombre que no ha conseguido terminar con su pelotón. Entonces empieza la fase de tiro. Cada grupo se despliega en la línea de los 300 metros del polígono. Los dos tiradores de las LSW del pelotón tienen dos minutos para ir hasta la línea de los 200 metros, desde la que deben hacer blanco en doce globos. Después de dos minutos, o antes si se han destruido todos los globos, el resto del pelotón tendrá tres minutos para avanzar y hacer fuego contra diez pichones de barro.

El tiro

La puntuación máxima de la prueba de tiro es de 290. La de la marcha, de 250. El

No puedes empezar a disparar antes de que todos los hombres de tu grupo hayan hecho cuerpo a tierra en la línea de tiro, de manera que todos debéis adaptaros a la velocidad del más lento.



pelotón vencedor será aquel que sume la máxima puntuación combinada al final de la mañana.

Cuando los tiradores de las LSW echan a correr, los demás se preparan. Los ametralladores tardan poco en despachar sus globos.

Tan pronto como revienta el último de ellos, los fusileros salen corriendo hasta la línea de tiro. Cuerpo a tierra. Intentan controlar la respiración para que el blanco se esté quieto en el visor. El círculo negro sube y baja. ¿Cómo se lo hacían con el viejo fusil SLR, que carecía del visor SUSAT? Los compañeros empiezan a hacer fuego —un disparo, dos— cuando por fin apuntas y pulsas el disparador.

El fusil golpea ligeramente el hombro y... ¡Falló! ¡Maldita sea! Bueno, cálmate. Relájate. Apunta de nuevo. Muy bien, así, tranquilo... tranquilo... inspira profunda-

El visor SUSAT del fusil SA80 es bastante mejor que los elementos de puntería clásicos del SLR para hacer fuego sobre blancos estáticos. Lo malo es que la carrera anterior te ha cansado hasta el punto de que la pesadez de la respiración te dificulta la puntería. Debes serenarte un poco, o no darás ni una a derechas.

mente... exhala... ¡Fuego! El blanco se desintegra. ¡Fantástico! Y ahora a por el siguiente. Los diez pichones duran bien poco. Los instructores ordenan descargar las armas y revisarlas antes de salir de la línea de tiro.

El próximo equipo se alinea en el punto de disparo, lo que te permite sentarte unos minutos y disfrutar de una taza de té caliente. De pronto te acuerdas de la revista que va a pasar el cabo esa misma tarde. Habrá que prepararse para afrontar la nueva prueba.



Preparación para el combate



Lo que cuesta ser un paracaidista

YA ERES PARACAIDISTA

La última semana en el centro de instrucción se dedica a ensayar el acto solemne que tendrá lugar la mañana del martes siguiente. Para los no iniciados, el orden cerrado puede parecer una cosa sencilla. Pero aprender a marchar en formación es a veces realmente pesado, pues no sólo debes preocuparte de llevar tu paso, sino también de que éste vaya al unísono con el de los compañeros. En cuanto a los movimientos con el fusil, bastará con unos cuantos días para refrescar lo que aprendiste durante el período de instrucción básica. Es un trabajo can-

sado y repetitivo, pero necesario para que la tabla de orden cerrado salga perfecta, como se espera que sea.

Por fin, al cabo de las 23 semanas, de seis meses, llega el gran momento. Después de tanto esfuerzo, sudor y padecimientos, de duda y de miedo, ha llegado el día esperado.

A algunos alumnos les ha costado "dos años" pasando de una sección de reentrenamiento a otra. Son muy pocos los que han superado el curso de cabo a rabo en un solo período.

De los 60 alumnos de los efectivos ori-

ginales de la Sección 531, sólo el 20 por ciento—12 hombres— han conseguido llegar hasta el final. De los restantes, muchos han dejado el Ejército, otros se encuentran actualmente en secciones de reinstrucción y unos pocos han sido transferidos a otras unidades.

Incluidos aquellos que llegaron a la sección procedentes de la reinstrucción y de otros destinos, un total de 91 hombres han pasado por la fase de entrenamiento final de las 23 semanas, pero sólo 26 de ellos han llegado al final encuadrados en la Sección 531.



tipos que van echando flores a la ligera.

La ceremonia final es siempre un importante evento social. Los familiares y amigos han ido llegando a la base desde hace unas horas. Hacia las 10,45, todos ellos ocupan sus asientos junto a la plaza de ceremonias. En uno de los extremos de ésta, aguardando, está formada la sección.

La banda empieza a tocar y la sección sale a la plaza. Marcha hasta el centro de la misma y se detiene delante del estrado de los invitados, en el otro lado. Se ordena descanso. Después, se da orden de cubrirse para que las filas queden perfectas. Se vuelve a la posición de descanso, a la espera de que llegue el General Inspector. Cuando éste aparece por un extremo de la plaza, se dan las voces de firmes, presentan armas y sobre el hombro. El jefe de la sección se dirige a dar novedades.

Desdichadamente, vuestro oficial no puede participar en la ceremonia. Una semana antes se ha lesionado un brazo jugando a rugby y ahora debe conformarse con ser un espectador más. Otro oficial acompaña al general en su revista de la sección. Satisfecho de lo que ha visto, el general pasa revista a la banda.

El desfile

Cuando la inspección está tocando a su fin, la sección pasa frente al estrado de invitados con total precisión y marcialidad. Al pasar junto a la tribuna, el oficial ordena "Vista a la derecha". Todos los rostros se vuelven hacia la orgullosa audiencia: madres, padres, hermanos, hermanas y amigos. Los nuevos paracaidistas no pueden estar más satisfechos. Es una sensación estupenda.

Entonces comienza la ceremonia de premios, en la que se entregan distinciones al recluta más destacado de la sección y al que haya conseguido una mejor marca en el tiro con el SA80 y la LSW.



El recluta más destacado recibe su premio de manos del General Inspector. Un fotógrafo del Ejército se encarga de dejar constancia del hecho.

Entonces el general hace una breve allocución en la que recalca lo que ya todo el mundo sabe: sobre todo, cuán buenos soldados son los reclutas. El capellán bendice a la sección, cuyo oficial para la ocasión se adelanta y pide permiso para abandonar la plaza. Una vez autorizado, ocupa su puesto al frente de la unidad.

"Sección 531. Derecha, ¡Marí!"

"De frente, ¡Marí!"

La banda vuelve a tocar una marcha y la sección llega hasta el extremo superior de la plaza, donde da media vuelta y se dispone a desfilar de nuevo, esta vez definitivamente, frente a las autoridades. La unidad pasa por delante de la tribuna de

El sargento de la sección, con sus condecoraciones y la medalla del Atlántico Sur, mantiene la formación. Verle trae a la memoria el día en que por esta misma plaza desfilaron los paracaidistas enviados a luchar en las Malvinas.

Vista a la derecha al pasar frente a la tribuna: los reclutas ven entonces que el General Inspector les observa atentamente desde el estrado. A continuación llega la orden de "vista al frente"; nadie piensa en la voz, sino que reacciona automáticamente.

La revista final

A las 10,00 horas de la mañana del martes, la sección forma junto al barracón para ser revista por el brigada. Este formalismo tiene lugar como paso previo a la parada, pues se pretende que todo el mundo tenga un aspecto impecable. El brigada inspecciona meticulosamente a cada hombre, hecho lo cual se dirige a la unidad en los siguientes términos:

"Sois la mejor sección que he conocido desde que estoy aquí."

¡Casi nada! ¡Vaya un elogio, viniendo de quien viene! El brigada no es de aquellos





El salto desde un Sea King ofrece a los parientes y amigos la oportunidad de ver en primera fila las aptitudes desarrolladas por sus reclutas allegados durante estos últimos meses.



El equipo paracaidista de los Red Devils realiza una demostración espectacular y precisa mientras la sección prepara su salto desde el Sea King.

invitados y sigue hasta el fondo de la plaza de ceremonias, dirigiéndose hacia el barracón.

Todo ha terminado. El alivio es inmenso. Los hombres esbozan amplias sonrisas y se felicitan entre sí y a sí mismos por lo bien que ha salido la ceremonia.

Aunque el desfile ha terminado, se ha preparado otra serie de actos para disfrute de los familiares y allegados. Uno de ellos es el salto de la sección en paracaídas desde un helicóptero Sea King sobre la cercana Queen's Avenue. Mientras los hombres se enfundan rápidamente los uniformes de combate, los familiares asisten a un salto de caída libre protagonizado por el equipo Red Devils del Regimiento. Saltan desde unos 3 600 metros por encima de la base y llegan a tierra directamente en frente de una audiencia muy agradecida.

Cuando termina la exhibición, los invitados son conducidos a visitar el museo del Regimiento antes de embarcar en autobuses para el corto desplazamiento hasta la Queen's Avenue.

Cuando los vehículos salen de la carretera y pasan frente a los terrenos deportivos anexos, sus ocupantes aún pueden ver cómo embarca el primer grupo de reclutas. El helicóptero se eleva lentamente en el aire y gana altura a medida que sobrevuela a los presentes. Al cabo de unos minutos, da vueltas encima de una multitud que mira, boquiabierta, hacia arriba. Se acerca a la ZS. El primer hombre salta por la puerta, seguido rápidamente por otro. Los espectadores, cautivados, dan rienda suelta a su admiración.

Cuando le llega el turno, cada paracaidista se siente como un héroe. Es, ciertamente, una sensación muy distinta a un salto desde un Hercules. Hay que vigilar que el paracaídas no toque contra el marco de la puerta. La caída es casi vertical, pues el viento es prácticamente nulo.

Los hombres recogen los paracaídas y sus pertrechos, y salen de la zona de salto.

Tan pronto como el último hombre ha llegado a tierra, los autobuses llevan a todo el mundo de regreso a la base. A continuación tiene lugar una comida de hermandad en el amplio comedor de tropa, a cuyo término los nuevos paracaidistas regresan al barracón para pasar una última revista.

Un año ajetreado

Como el período de instrucción ha terminado tan cerca de Navidad, los hombres disfrutarán de un permiso de tres semanas. A principios de enero regresarán a Aldershot, donde algunos de ellos serán destinados al 3.^{er} Para. La mayoría, sin embargo, servirá en el 1.^{er} Para. Estos últimos tendrán por delante un año muy ajetreado, comenzando con unas maniobras en Kenia. A ello seguirá un despliegue operacional en Irlanda del Norte, después de lo cual se realizarán unas maniobras en Omán. A continuación, la unidad será enviada a Estados Unidos en régimen de intercambio.

La Sección 531, formada por última vez antes de desfilar por la plaza. Sus componentes tienen por delante una carrera militar en una de las unidades especiales más famosas del mundo.



Preparación para el combate

La Infantería de Marina española

TRADICIÓN Y EFICACIA

En la actualidad, es difícil concebir grandes operaciones navales o aeronavales sin que en ellas exista, además de acciones de las armas de los buques contra objetivos en la costa enemiga, un elemento capaz de proyectarse realmente de la mar a tierra para combatir en ella, es decir, sin un cuerpo de infantes de marina. Se da por sentado que todas las armadas poseen capacidad anfibia, pero ello no es así, ni mucho menos. Realmente, la Armada española posee un componente anfibia bastante respetable para sus dimensiones globales. Además, su Infante-

ría de Marina es la más antigua del mundo, pues se remonta al año 1537.

Los efectivos

La Infantería de Marina española cuenta con unos efectivos de unos 9 000 hombres (de un total de 47 000 de la Armada), distribuidos entre el Tercio de Armada (TEAR) y las Fuerzas de Defensa y Seguridad. El primero es el elemento anfibia en sí, y se compone de la Agrupación de Desembarco, la de Combate y la de Apoyo Logístico. Las Fuerzas de Defensa, por su parte, constan de otros tres Tercios y de las agrupaciones de Canarias y Madrid.



Unos infantes de marina saltan de un helicóptero Agusta-Bell AB.212 de la Armada durante unos ejercicios.



Aspecto de un vivac durante unas prácticas de supervivencia. Esta disciplina es habitual en el seno de la Unidad de Operaciones Especiales, que debe estar preparada para actuar en cualquier entorno y circunstancia.

La Agrupación de Desembarco del TEAR consiste en dos batallones y una Unidad de Operaciones Especiales (UOE), y es el elemento de proyección de la fuerza mar-tierra. En su apoyo existe la Agrupación de Combate, que engloba todos los medios de asalto pesados, como los carros de combate, las unidades de zapadores y de armas antiaéreas y contracarro, los vehículos anfios, la artillería remolcada y autopro-

pulsada, etcétera. Finalmente, la Agrupación de Apoyo Logístico, como su nombre indica, proporciona el componente de transporte, aprovisionamiento, reparación y demás.

Los medios

Aparte de los buques y lanchones de desembarco necesarios para llegar a la costa (que dependen de otros mandos de la Armada y cuya exposición sería demasiado larga), el TEAR es un elemento poderoso y bien equipado. Sus batallones y unidades subordinadas tienen unos efectivos y un material superior al de sus equivalentes del Ejército de Tierra, y disponen también de mayor potencia de fuego. Sus medios de combate incluyen carros medios M48 y ligeros Scorpion, transportes oruga anfibios LVTP-7, cañones remolcados de 105 mm y autopropulsados M52 del mismo calibre y M109 de 155 mm además de transportes acorazados BLR, cañones sin retroceso de 106 mm y misiles contracarro TOW, DRAGON y LAW. A este arsenal puede sumarse el apoyo prestado por el armamento de los buques de la Armada y los aviones y helicópteros de la Flotilla de Aeronaves.

Derecha: Un transporte acorazado anfibio LVT-7 navega hacia la playa. **Fotografía principal:** Unos infantes de marina se debaten en la pista de fuego. **En la Infantería de Marina española se imparte una preparación de primer orden.**



El servicio

A diferencia de otros cuerpos similares, la Infantería de Marina española está integrada principalmente de personal de leva (que sirve por un periodo de 12 meses), pero ello no es obstáculo para que su preparación sea de primer orden. De hecho, la Inf.^a de Marina es uno de los destinos más "duros" que le pueden caer en suerte a los reclutas españoles, pero también uno

de los que ofrecen mayores estímulos a quienes deseen cumplir su servicio militar en unidades de acción.

El entrenamiento de los infantes de marina es completo y exigente, y poco o nada tiene que envidiar a cuerpos extranjeros de mayor fama. (A este respecto hay que decir que en capítulos próximos de *Preparación para el combate* se seguirá en detalle la instrucción de los Royal Marines

británicos, cuerpo compuesto exclusivamente por personal profesional.) En la práctica, los infantes de marina del TEAR deben aprender las mismas disciplinas de combate que los miembros de las unidades de intervención del Ejército de Tierra, pero, además, también aquellas específicas de las acciones anfibias. La ocupación y mantenimiento de cabezas de playa es una actividad compleja y expuesta a grandes



Izquierda: Un momento de un ejercicio de recogida de buceadores de la Unidad de Operaciones Especiales a bordo de una lancha neumática.

Fotografía principal: Miembros de la UOE a bordo de un submarino de la Armada, a punto de zarpar para una misión de infiltración por mar.

riesgos (baste recordar los desembarcos de la II Guerra Mundial), a la que el enemigo suele responder con mucha fuerza y que pide hombres muy preparados y dotados de recursos, capaces de soportar la presión que impone el hecho de estar sometido al fuego en una posición precaria cuya única retaguardia es el mar. Y no siempre es posible el reembarque.

Unidad modelica

El paradigma de la instrucción que se imparte en la Inf.^a de Marina española está en su Unidad de Operaciones Especiales, un equivalente —para entendernos— de los Grupos de Operaciones Especiales (GOES) del Ejército de Tierra. En la UOE se prepara a los hombres para el asalto anfibio y vertical, el reconocimiento de playas, el sabotaje y el golpe de mano, el buceo, la supervivencia, la infiltración y exfiltración desde toda clase de medios (incluso submarinos), la escalada y un largo etcétera. No hay demasiadas unidades en las Fuerzas Armadas españolas en las que el entrenamiento sea tan amplio y a la vez tan específico.

Si la misión del TEAR puede calificarse de "ingrata" (llegar a territorio enemigo, quizá como punta de lanza de una operación de mayor envergadura, y soportar la primera reacción de las fuerzas hostiles), no lo es menos la de la UOE. Sus "comandos" deben preparar la llegada a sus compañeros de los Batallones de Desembarco, comprobar que las playas elegidas sean adecuadas, reconocer el terreno más allá de las mismas y valorar el dispositivo enemigo, y todo ello sin ser descubiertos. En otras ocasiones deberán actuar contra líneas de comunicaciones e instalaciones del enemigo para perturbar la reacción de éste ante el desembarco del grueso de las fuerzas. Finalmente, habrá veces en las que apoyen el esfuerzo principal actuando selectivamente contra unidades enemigas en la retaguardia, sirviéndose de su preparación como combatientes de élite. Indudablemente, todo ello habla de una casta selecta de hombres, los mejor preparados entre los mejores.

Preparación para el combate

El curso de entrenamiento de los **MANDOS DE LOS GOES**

Programa de instrucción en la EMMOE de Jaca

Guerrilla, guerrilleros, guerra de guerrillas, son términos netamente españoles universalmente aceptados para definir una situación y un tipo de guerra irregular llevada a cabo por bandas armadas, militarmente organizadas, independientes pero coordinadas en la acción, tiempo y espacio. Su origen puede estar en la constitución como guerrillas de parte de un ejército derrotado, en un movimiento popular contra un agresor o en un ejército concebido para adoptar la organización guerrillera.

La tradición guerrillera española, que se remonta a varios siglos, tuvo su más importante y destacada manifestación durante la Guerra de la Independencia de 1808-1814 contra el invasor francés. Durante la Guerra Civil española y en la dura

posguerra, los movimientos de resistencia armada antifranquista, más conocidos como maquis, aplicarían las tácticas de la guerrilla con un éxito limitado por las especiales circunstancias sociopolíticas del momento y la acción de las contraguerrillas de la Guardia Civil y el Ejército. Republicanos españoles constituyeron la base de la Resistencia francesa contra la ocupación alemana y tras la adopción del término y sus técnicas por toda suerte de movimientos armados durante los años sesenta, el concepto de guerra de guerrilla es, con las lógicas diferencias, de plena aplicación en la actualidad, particularmente en un país de la orografía y potencial de España, cuyas unidades militares regulares tienen una capacidad de combate limitada en el tiempo. Recogiendo aquella tradición y con esas ideas presentes, el

Fotografía principal: Un momento del programa de instrucción de combate e infiltración por agua. El alumno comprueba que nadar vestido no es nada fácil.



Un capitán de los GOES prepara material docente durante la fase de instrucción en la preparación y desactivación de explosivos.

Ejército español organizó en 1956 su primera unidad de Guerrilleros, más tarde convertidas en Compañías de Operaciones Especiales, las populares COES, y actualmente organizadas en Grupos de Operaciones Especiales (GOES).

Los GOES

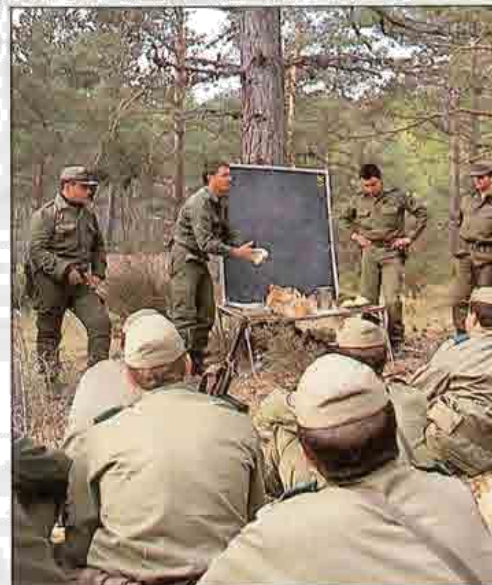
Las Unidades de Operaciones Especiales nacieron en 1962 con la creación de dos compañías en cada Región Militar, una en Canarias y otra en Baleares, encuadradas en regimientos de Infantería pertenecientes a las Brigadas Operativas de Defensa del Territorio (BRIDOT).

En 1979 se constituyó en Colmenar Viejo, cerca de Madrid, el primer Grupo, con dos COES ya existentes y una de nueva creación. Posteriormente, se formaron GOES en cada región Militar a la par que desapa-

Curso de Operaciones Especiales – Desarrollo

Fase	Finalidad	Duración	Período	Centro
1ª Básica	Adquisición y repaso de conocimientos (términos, topografía, primeros auxilios, transmisiones telefónicas)	8 semanas	Sep-Dic	EMMOE (1)
2ª Paracaidismo	Adquisición de conocimientos de Casaca Paracaidista (Mando de unidades paracaidistas)	5 semanas	Nov-Dic	EMPI(2)
3ª Explosivos	Conocimiento y manejo de explosivos	2 semanas	Dic	EMMOE
4ª Montaña	Adquisición de la técnica de vida y movimiento en nieve para poder marchar, vivir y combatir en condiciones adversas. Ejercicio (1 semana) de travesía por una montaña con recursos limitados	4 semanas	Ene-Feb	EMMOE
5ª Conocimiento de instalaciones	Familiarización con instalaciones civiles y militares, ruidos productivos	1 semana	Feb.	Distintos centros
6ª Combate	Adquisición de los conocimientos fundamentales de la especialidad. Instalación de campamento con instrucción individual y colectiva de combate, supervivencia (2 semanas) golpes de mano, emboscadas, patrullas, reconocimiento de largo alcance. Ejercicio final de guerrillas y contraataques (3 semanas)	10 semanas	Feb-Abr.	EMMOE Moma
7ª Acuática	Técnica del combate e infiltración por agua. Instrucción básica en piscina (1 semana). Combate y supervivencia en el agua (2 semanas). Ejercicio infiltración y combate	4 semanas	Mayo	EMMOE La Escala

(1) EMMOE: Escuela Militar de Montaña y Operaciones Especiales.
(2) EMP: Escuela Militar de Paracaidismo (Mando Paracaidista) en Alcanarilla



Los futuros mandos de unidades guerrilleras asisten a una clase teórica en pleno campo. El mobiliario es, evidentemente, bien espartano.



recian las Brigadas de Defensa Operativa.

Los GOES, integrados actualmente por unos 2.000 hombres, son de dos tipos. El de la Región Militar Centro está mandado por un teniente coronel, con una Plana Mayor de Mando, tres compañías y medios de apoyo logístico en el campo. Es una fuerza mecanizada, que dispone de vehículos blindados sobre ruedas BMR 6x6 Pegaso.

Los demás Grupos, con vehículos todo-terreno, están mandados por un comandante y tienen dos compañías y una Plana Mayor más reducida.

Pero como todo en la guerra, la lucha y las unidades de guerrillas no se improvisan sino que son fruto de una continua e intensa instrucción y preparación a lo largo de semanas y meses con constantes salidas al campo.

Un grupo de alumnos asiste a la construcción de un horno improvisado para la cocción de pan.



Los alumnos practican la improvisación de un refugio en una zona de montaña. La EMMOE se encuentra en una región idónea para la instrucción en este tipo de disciplinas.

fin de especializarle y proporcionarle los conocimientos necesarios para:

- Ejecutar misiones especiales.
- Organizar y dirigir la lucha de guerrillas.
- Desarrollar y ejecutar acciones contra-guerrilleras.
- Mandar Unidades de Operaciones Especiales.
- Asesorar al Mando en Operaciones Especiales.

Con una duración de aproximadamente nueve meses, se desarrolla en siete fases consecutivas y progresivas. La primera, iniciada en setiembre de cada año y con una

Paracaidismo y Explosivos

La segunda Fase comienza con el mes de noviembre y, con una duración de cinco semanas, se desarrolla en la Escuela Militar de Paracaidismo "Méndez Paradas" (EMP) de Alcantarilla.

Su objeto es otorgar a los alumnos una formación y el logro de la aptitud de Cazador Paracaidista desarrollando las tácticas de envolvimiento vertical con saltos manuales y automáticos desde avión y helicóptero. Al finalizar esta fase reciben el título de aptitud para el mando de unidades paracaidistas.

Fotografía principal: Unos alumnos preparan un vivaque durante una salida al campo.

El mando e instrucción de las Unidades de Operaciones Especiales españolas corre a cargo de jefes, oficiales y suboficiales que poseen la aptitud y diploma para el Mando de Unidades de Operaciones Especiales, obtenidos tras la superación de un curso anual que les capacita para dicha función.

El curso de guerrillero

Iniciado en 1957, a título experimental, como Curso de Guerrilleros, fue posteriormente convertido en Curso de Operaciones Especiales y se desarrolla anualmente de setiembre a mayo en la Escuela Militar de Montaña y Operaciones Especiales (EMMOE), de Jaca.

El programa está dirigido a personal militar profesional (oficiales y suboficiales) a

duración de ocho semanas, es la denominada Básica y está orientada como repaso y refresco de los conocimientos adquiridos en las Academias Militares en topografía, transmisiones, primeros auxilios, fotografía aérea e interpretación fotográfica, familiarización con la escalada y equipo para la misma con el fin de adquirir unos conocimientos básicos necesarios para poder moverse con medios de circunstancias en la naturaleza, incluso a nivel individual.

Esta preparación introductoria y de refresco, en especial de las aptitudes básicas aplicables a la lucha en unidades irregulares, servirá para facilitar el paso a la Segunda Fase, que constituye realmente el primer contacto del futuro mando guerrillero con las nuevas especialidades que aprenderá en la EMMOE.

Otro aspecto de la instrucción en técnicas de combate en el agua.



Preparación para el combate

Programa de instrucción en la EMMOE de Jaca

UN CURSO INTENSIVO

De nuevo en Jaca, se inicia la tercera Fase del curso, consistente en el conocimiento y manejo de explosivos. Con una duración de dos semanas, esta fase proporciona una formación teórica y práctica de distintos tipos de explosivos y su empleo.

En esta fase se practican voladuras, preparación de obstrucciones y barrenamientos mediante el empleo de explosivos. Desactivación, diseño, identificación y anulación de trampas explosivas. Los alumnos aprenden a descubrirlas y construyen las suyas propias sustituyendo los explosivos por señales luminosas. Se les enseñará cómo prepararlas para que detonen al abrir una puerta, al coger, levantar o desplazar un objeto, al abrir un grifo, poner en marcha un automóvil, etc.

Las maquetas de los nuevos ingenios inventados y fabricados por los alumnos sirven como práctica y enseñanza a las promociones siguientes.

Las Navidades interrumpen el curso y los cursillistas marchan con permiso para disfrutar de un descanso justificado.

Combatir en la montaña

En enero se reanuda el curso con la llamada fase de montaña en condiciones invernales, que se extiende a lo largo de cuatro semanas. Con este periodo se intenta que los alumnos adquieran la técnica y conocimiento de la montaña para poder marchar, vivir y combatir en la misma en condiciones invernales. Durante esta fase se realizan prácticas de tiro, marchas, alternadas con escaladas o establecimientos de vivaques, marchas de jornada y doble jornada. El entrenamiento culmina con un ejercicio de una semana de dura-

ción en el que se realiza una travesía de alta montaña, con abastecimientos aéreos, practicando la vida y movimiento con recursos limitados, construcción de refugios, vivaques, etc., simulándose una infiltración por terrenos de alta montaña.

Durante el largo mes de esta fase, el alumno, oficial o suboficial, habrá asimismo de tomar buena nota de las técnicas pedagógicas que sus instructores y profesores empleen, para así poder transmitir y enseñar las habilidades montañosas a sus hombres en las unidades operativas.

La quinta fase es más tranquila para evitar el agotamiento del alumnado, al

tiempo que sirve para romper la tensión y recuperarse de la fatiga de la anterior. Durante una semana se visitan instalaciones y centros civiles y militares, así como fábricas e industrias. Los asistentes reciben cumplida información sobre sus actividades y las repercusiones de su pérdida o neutralización, y se estudian planes para ello.

Combate y supervivencia

Frescos y en forma, los alumnos se reintegran otra vez a la EMMOE para iniciar la fase de combate, orientada a las acciones específicas de las llamadas operaciones



Prácticas de asentamiento y tiro con la veterana MG-3, el arma colectiva automática por excelencia.

especiales y considerada como la más interesante y también la más dura del curso.

Se inicia con una etapa de campamento de dos semanas en las que se desarrolla la instrucción individual de combate.

Completada la misma, los cursillistas se inician en las técnicas del golpe de mano y emboscadas, que ponen en práctica mediante ejercicios de infiltración aérea desde la base de Zaragoza que, supuestamente situada en territorio enemigo, ha sido alcanzada mediante un golpe de mano. Para llegar a las zonas de asalto previamente determinadas se realizan diversos saltos nocturnos.

Otra actividad que se desarrolla es la de

las patrullas de reconocimiento de largo recorrido, trasladándose los componentes de estas patrullas mediante helicóptero o salto en paracaídas sobre nudos de comunicación o zonas de actividad militar para observar y comunicar el tráfico y movimientos enemigos.

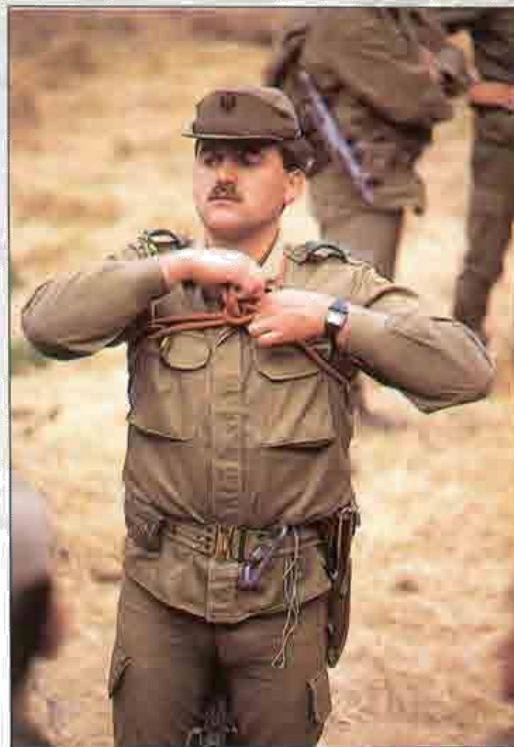
Igualmente se preparan y realizan asaltos a Cuarteles Generales, rescate y/o secuestro de personalidades, así como el sabotaje, demolición y neutralización de instalaciones.

Fotografía principal: Con máscaras antigás y la bayoneta calada en sus fusiles CETME, unos cursillistas se ejercitan en el asalto en áreas edificadas.

Supervivencia

Dentro de esta fase se desarrolla la de Supervivencia, con un supuesto de adiestramiento muy peculiar: sin conocimiento de los alumnos, una operación fracasa y algunas patrullas no son recogidas. Sus miembros quedan abandonados a su suerte y en zona hostil, en la que deben vivir y moverse por sus propios medios con recursos limitados.

Se aprende y practica la recogida y preparación de alimentos, confección de cal-



Un instructor explica la forma correcta de ajustarse las cuerdas durante la fase de preparación para la guerra de montaña.

zado, ropas, utensilios y equipos de circunstancia.

La preparación de refugios y zonas de habitabilidad, paso de cursos de agua y cortaduras, son otras de las habilidades que los alumnos desarrollan hasta alcanzar territorio propio.

Esta fase termina con un ejercicio de guerrillas y contraguerrillas, de veinte días de duración, preparado y dirigido por los alumnos, en el que participan unidades de distintas Regiones Militares.

El Curso de Operaciones Especiales se completa con la fase de combate e infiltración por agua. Se inicia con la instrucción básica en la piscina dispuesta en la

La fase de guerra de montaña en la EMMOE es especialmente dura, pero también de gran importancia para unos oficiales y suboficiales que en el futuro han de mandar unidades guerrilleras o partidas antiguerrilla.



Escuela para trasladarse posteriormente a la provincia de Gerona, donde se reciben las enseñanzas en combate, infiltración y supervivencia en medio acuático.

En la piscina, el alumno comprobará y aprenderá a superar las dificultades de la natación con ropa, calzado y equipo. Desplazado a Gerona, se le enseñarán las técnicas de buceo básicas y las habilidades de combate e infiltración subacuáticas.

Los mandos que han realizado y superado el curso pasarán a los Grupos de Operaciones Especiales, donde transmitirán sus conocimientos y prepararán a los voluntarios que se incorporen a ellos. Un próximo capítulo nos introducirá en su preparación, asistiendo con ellos a la primera etapa de su dura pero fructífera preparación básica como alumnos de las tácticas militares de campaña.

La Escuela Militar de Montaña y Operaciones Especiales

Creada en 1945 y establecida en la pirenaica ciudad de Jaca, capital del primitivo Reino de Aragón, con la finalidad de capacitar a los cuadros en el mando de tropas de montaña, la Escuela Militar de Montaña y Operaciones Especiales (EMMOE) es actualmente un Centro de Enseñanza y de Asesoramiento dedicado a la especialización y mantenimiento de la aptitud para el mando de unidades de montaña de los cuadros (jefes, oficiales y suboficiales) de las Armas y Servicios. Desde 1957 la segunda gran actividad docente básica de la Escuela es el Curso de Operaciones Especiales, inicialmente llamado "de Guerrilleros". El organigrama de la EMMOE está encabezado por un Mando y Dirección, ejercido por un coronel de Infantería que dispone de una Secretaría, una Plana Mayor de Mando con cuatro secciones, las Jefaturas de Servicios, el Juzgado y otros elementos auxiliares. Dependien de este escalón, al mismo nivel, los Organos Administrativos y, como tercer gran subconjunto orgánico, las unidades de Apoyo a la Enseñanza que, en la nueva estructura de la EMMOE, agrupan a la Jefatura de Estudios e Instrucción y a las unidades del Batallón de Apoyo. Este núcleo cuenta con unas unidades de apoyo a los cursos de montaña y de operaciones especiales (compañías de Cazadores, de Operaciones Especiales, de Zapadores, Logística, Batería de Artillería) y de soporte de la infraestructura logística de los cursos (mantenimiento, transportes, equipamiento, sanidad). La EMMOE tiene repartidas sus instalaciones entre el Campamento de San Bernardo, en la propia Jaca, donde fundamentalmente se desarrolla el Curso de Operaciones Especiales, y el de Candanchú, en las proximidades de la frontera hispano-francesa y sobre la divisoria del sistema pirenaico.



Derecha: Con crema mimética en el rostro y los brazos, dos «comandos» vadean un curso de agua durante unas maniobras de combate. **Fotografía principal:** Un momento del curso de guerra de montaña en condiciones invernales que se imparte en la EMMOE de Jaca.

Preparación para el combate

La instrucción de los guerrilleros **SERVIR EN LAS COE**

José Díaz Treviño es un empleado de banca, casado y padre de una hija de corta edad. Hace unos diez años, el 13 de enero de 1979, se incorporó al servicio militar en calidad de recluta. Y, dada su gran afición al deporte y a la naturaleza, no se lo pensó dos veces cuando apareció por el CIR (Centro de Instrucción de Reclutas) el equipo de captación de la COE (Compañía de Operaciones Especiales) n.º 81 de Orense. Se presentó voluntario. Tras superar unas pruebas elementales de aptitud física encaminadas a comprobar el nivel de preparación de los aspirantes, se sometió a un severo reconocimiento médico en el hospital militar de La Coruña.

"Nos hicieron un reconocimiento exhaustivo, sobre todo el otorrino, el cardiólogo, el oftalmólogo, el servicio de medicina interna y, naturalmente, el traumatólogo. No dejaron nada sin mirar. Cuando me hubieron licenciado entendí el por qué de semejante examen, pero en aquellos mo-

Unos guerrilleros en periodo de instrucción básica se ejercitan en el empleo del mortero de 81 mm, una de las armas colectivas más eficaces.



Izquierda: La insignia de tela que se lleva en la boina, el distintivo de las COES.
Fotografía principal: Unos guerrilleros apuntan sus FUSA CETME durante el ciclo de instrucción de combate en la nieve.

mentos no podía ni imaginar la cantidad de cosas que iba a ser capaz de hacer durante mi servicio en las COES."

Motivos y reclutamiento

Los motivos que impulsan a un joven a presentarse voluntario para servir en una unidad de élite como son los actuales GOES (Grupos de Operaciones Especiales, herederos de las COES) pueden ser muchos, pero la mayor parte de quienes así lo hicieron se dejaron seducir por la idea de que llevar la vida de "guerrillero" durante aproximadamente un año les depararía un cambio constante de actividad y les permitiría aprender y hacer cosas nuevas, cosas que en ningún otro sitio ni momento de su vida podrían repetir.

Por otra parte, todos estos hombres reconocen que otro factor que influyó de manera importante en su decisión fue la idea de que en las COES el tiempo pasa más rápido: "Mucho más rápido. Cuando te quieres dar cuenta, tu boina se ha descolorido por el uso y te estás vistiendo de paisano para pasar a recoger la «blanca»." (La "blanca" es la cartilla militar, llamada así por ser de ese color.)

Además, el servicio en las COES suele representar un desafío personal, una lejana meta que sólo está al alcance de los mejores.

El reclutamiento para las unidades de operaciones especiales del EdT (Ejército de Tierra) se hace, en su inmensa mayoría, entre los soldados de reemplazo en periodo de instrucción. Como ese reclutamiento tiene carácter voluntario y existen unos cupos a alcanzar para cubrir los efectivos de las diversas COES, a veces es necesario bajar el nivel de los requisitos básicos exigidos a los candidatos. No obstante, el grado de preparación al que se llega al término del servicio militar, que es cuando concluye de hecho el periodo de formación del soldado guerrillero, es bastante bueno.

Una montaña de equipo

Después del periodo de instrucción y haber jurado bandera, José Díaz se incor-

poró a la COE, donde empieza la fase de entrenamiento básico.

"Nada más llegar nos entregaron el equipo, tanto que no sabíamos dónde meterlo. Además de lo que ya traíamos del CIR, nos dieron: otro uniforme de faena de color caquí; otro par de botas; un uniforme de faena hidrófugo; un uniforme mimetizado reversible, con cazadora; otro uniforme mimetizado, del tipo M-65; un chaquetón de instrucción; un anorak verde; un jersey de lana para instrucción; un gorro de lana caquí; y la mochila de combate, con su botiquín, su cuerda de seguridad, su mos-

En los aproximadamente dos meses que dura la instrucción básica del guerrillero, éste ha de aprender a saltar de vehículos en marcha, a pasar todo tipo de obstáculos con cuerdas, tirolinas y toda clase de construcciones de fortuna, a moverse de noche

cho a llevar la codiciada boina verde, el atributo del guerrillero.

"La noche que realizamos la «prueba de la boina» nos habíamos acostado, como todas las noches, a las 22,30 horas. Hacia las cero horas, cuando estábamos en lo mejor del sueño —cada día caíamos rendidos en la cama—, los mandos e instructores nos despertaron e hicieron salir a toda prisa de la nave, sin apenas darnos tiempo para coger el fusil y algo de equipo. Alguno creía que estaba padeciendo una pesadilla.

"Nos metieron en un cuarto oscuro, nos ataron de pies y manos y nos vendaron los ojos. Mientras nos «preparaban», el capitán nos explicó en qué consistía la prueba: el supuesto era que habíamos sido hechos prisioneros y nos conducirían a un lugar desconocido. Nuestra misión consistía en fugarnos, exfiltrarnos y regresar a nuestras líneas. Una de las cosas que se nos había inculcado con mayor insistencia durante la instrucción previa era que debíamos tener siempre el equipo individual listo (dentro de la mochila de combate) para, en caso necesario, poder salir con él sin pérdida de tiempo. Por lo que ahora nos comunicaba el capitán, estaba claro que quien hubiese desoído esta regla de oro tenía por delante una noche larga, muy larga.

"Atados y privados del sentido de la vista, nos hicieron subir a un camión y salimos con destino desconocido. El vehículo echó a andar. Cuanto más tiempo

y, sobre todo, mucha topografía. Para el guerrillero es fundamental conocer el terreno y saber moverse por él sin perderse ni cometer errores.

La prueba de la boina

La conclusión del periodo de instrucción básica está determinada por la llamada "prueba de la boina". Ésta consiste en un ejercicio de evasión y exfiltración nocturna cuya fecha se mantiene en secreto hasta unos minutos antes de llevarla a cabo. Quien la supera ha ganado el dere-

Con dos sargentos al frente, una sección de guerrilleros totalmente pertrechados desciende de un helicóptero CH-47 Chinook de las FAMET.

quetón y un chubasquero. Y, por supuesto, el cuchillo reglamentario de monte y la mochila de montaña, con el saco de dormir, la colchoneta inflable y la cantimplora. Lo que no nos dieron fue la boina verde. Nos la teníamos que ganar."

Instrucción básica

"A los dos días de llegar, fuimos andando de Orense a Castro Calderas, donde íbamos a realizar unas maniobras. Lo primero que hicimos al llegar fue pasar por unas nuevas pruebas de preparación física, esta vez más específicas. De hecho, en esa primera salida al campo fue donde aprendimos los fundamentos de la guerra de guerrillas, a la vez que adquirimos una forma física acorde con el nivel exigido."



EL GOE NO CORRE, VUELA

- 07.00 h Diana (en verano es a las 06,30 y los viernes, media hora más tarde). Aseo personal (cama, laquilla).
- 07.30 h Desayuno.
- 08.00 h Formación en traje de deporte.
- 08.10 h Carrera de 10 a 12 km, con ejercicios (dos días a la semana se realiza con equipo de combate).
- 09.05 h Ducha.
- 09.10 h Formación y clases teóricas.
- 10.30 h Bocado.
- 11.00 h Formación y orden de combate.
- 13.30 h Primera fogata (almuerzo).
- 14.45 h Formación. Clase teórica. Recorrido topográfico. Tiro dos días a la semana.
- 17.00 h Limpieza de equipo y aseo personal.
- 17.15 h Revista de policía. Formación en dos grupos: paseo y permanencia en el cuartel. Tiempo libre.
- 21.00 h Segunda fogata (cena).
- 22.00 h Retreta, lista y parte.
- 22.30 h Silencio.

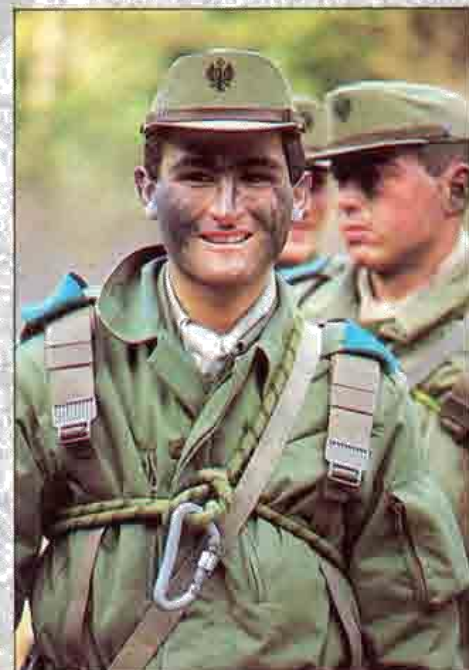
Los jueves por la noche hay "mallines", es decir, instrucción nocturna (orden de combate y tiro), que se inicia con la explicación del tema a desarrollar: emboscada, recorrido topográfico, marcha de orientación, golpe de mano, etcétera.

transcurre desde que te hacen prisionero, más capacidad de reacción pierdes y más te alejas de tu «terreno». Así pues, cuanto más tardásemos en liberarnos de nuestras ataduras y en saltar del camión, más lejos nos llevaría éste y más tendríamos que caminar para regresar a nuestras líneas.

"Comenzamos a saltar del vehículo cada

vez que éste reducía la velocidad para tomar una curva o superar una cuesta. Una vez en el suelo, lo más importante era ponerse a cubierto hasta que el peligro se hubiese alejado. A continuación, nos reagrupamos sobre la marcha en pequeñas partidas, y en mi caso hube de recoger a un compañero que se había torcido un tobillo al saltar del camión. Cuando estuvimos seguros de que no había por allí «elementos hostiles», iniciamos la tarea primera y fundamental, averiguar nuestra posición, lo que no resulta nada sencillo. Tuvimos que poner en práctica todos los conocimientos de topografía que habíamos recibido, y seguramente alguno de nosotros echó de menos alguna explicación perdida por culpa de una «cabezada» durante las clases teóricas."

Derecha: En la mimetización facial se emplean témperas o materiales de fortuna, como corcho quemado, cenizas o barro.



Preparación para el combate

La instrucción de los guerrilleros

GANAR LA BOINA

“Cuando nos hubimos formado una idea aproximada de nuestra situación, nos dedicamos a planear un itinerario. Durante todo el periodo de formación habíamos hecho numerosas marchas topográficas por la zona, a veces con planos y otras con la brújula, durante las cuales debíamos retener en la memoria los accidentes del terreno y los puntos característicos. Quien se hubiese conformado con ir «de paquete» en las marchas, ahora apenas recordaba nada del «paisaje». Y lo peor es que era de noche. Más aún, los instructores habían ocupado todos los pasos fáciles y puentes de los posibles itinerarios. Nos pusimos en marcha.

“En el camino encontramos un río y no tuvimos otro remedio que atravesarlo a nado con el equipo y el compañero herido. Y como las desgracias nunca vienen solas, la noche se nubló. Anduvimos sin parar

hasta las 07,00 horas. Durante la «preparación» en el cuarto oscuro, nos habían quitado todo el dinero y el tabaco (excepto una cajetilla). Por fortuna, encontramos un pueblo y a una señora que nos «sacó» y nos dio algo que comer.

“Calculamos que no nos debía quedar mucho para llegar al punto de reunión (PR), pero empezaba a clarear y podía esperarnos alguna «sorpresa». Finalmente, hacia las 09,00 horas llegamos al PR, exhaustos pero satisfechos de nosotros mismos.”

Peor todavía

“Lo habíamos conseguido, pero resulta que todo aquello sólo había sido para entrar en calor. Nos mandaron inmediatamente a una casa a medio construir, a unos 2 km de distancia, a realizar unas pruebas de rapel. De allí, nuevamente un «paseo» hasta la pista de aplicación, que

debíamos pasar contrarreloj. En circunstancias como ésta, llega un momento en el que piensas que no puedes más, que te vas a desplomar, pero sacas fuerzas de donde no las hay y sigues adelante hasta que, sin darte cuenta, has superado la prueba.

“A continuación fuimos al «conguito». Se trataba de un complejo de túneles sub-

Derecha: Un miembro de las COE fotografiado durante un descenso en rappel en una zona especialmente abrupta. Los guerrilleros han de aprender a moverse a sus anchas por la montaña, que es una de sus áreas naturales de operaciones. Fotografía principal: Apoyados por una MG-3, unos guerrilleros se lanzan al asalto de una posición.



terráneos, algunos de ellos sin salida, por los que íbamos a gatas debido a que no se puede decir que fuesen demasiado amplios. Entonces nos parecían algo terrible, pero al cabo de diez años los recuerdo como algo casi divertido cuando los comparo con los inmensos complejos de túneles del Vietcong, por los que debían aventurarse los célebres «ratas de túnel» norteamericanos."

La angustia de los túneles

"Nuestros túneles eran conductos de unos 70 cm de diámetro en los que a menudo había tramos con bastante agua o con alguna «sorpresa» que nos preparaban los instructores. En ocasiones, ésta consistía en algún que otro «bicho», que te daba un susto de muerte cuando lo tocabas a oscuras y se movía o salía corriendo."

"Pese a ser el menos vistoso o espectacular, el ejercicio de los túneles era también el más duro y difícil, pues en él no sólo se pone a prueba la capacidad física, sino, principalmente, también la psíquica. No se concibe un guerrillero débil mental, histérico o depresivo, y esta prueba ponía de manifiesto la resistencia psíquica de cada uno de nosotros, más aún cuando, como en nuestro caso, estaba precedida por el gran esfuerzo físico de una evasión cargada de sorpresas y sobresaltos, en la que no sabes qué te espera hasta que has acabado cada ejercicio. No hace falta ver muchas películas de comandos para darse cuenta de que en un equipo de combate hasta con que haya un miembro que falle para que todo el conjunto vaya mal. Es en estas situaciones cuando realmente te das cuenta de que no estás en una acampada de amigos, sino en una unidad del Ejército, y que en éste se prepara a los hombres para la guerra, que, a la vista del entrenamiento, ha de ser especialmente dura para los guerrilleros."

Entre explosiones

"De los túneles nos llevaron a la pista de fuego, que consiste en una serie de obstáculos similares a los que se pueden encontrar en un campo de batalla. Sin embargo, su peculiaridad reside en que hay que superarlos al tiempo que un sargento especialista en demoliciones hace detonar controladamente unas cargas explosivas y mientras te disparan ráfagas de fuego automático a muy poca distancia. Y digo poca distancia porque, al menos, eso es lo que me parecía en esos momentos."

"Las explosiones próximas de los petardos de 250 g de TNT aceleraban nuestro ritmo cardíaco y nos hacían sacar fuerzas de la nada y salvar los obstáculos en una exhalación, aunque, eso sí, mirando muy bien dónde pisábamos para no tropezar o resbalar."

Eres un guerrillero

"La prueba de la pista de fuego —todo un simulacro de asalto en condiciones de combate— puso fin al ejercicio. La sensa-



ción que te invade cuando ves que has superado todas las pruebas no se puede describir con palabras. Te parece imposible que hayas podido hacer tantas cosas en tan poco tiempo y con semejante esfuerzo físico."

"Cuando todo hubo terminado, volvimos a la compañía, donde nos dimos una ducha reconfortante y descansamos. Esa misma tarde se celebró la ceremonia en que se nos hizo entrega de la codiciada boina verde, el atributo de los guerrilleros del Ejército. Toda la compañía celebró el evento con unas rondas de vino."

En cuanto a estructura, contenido y finalidad, esta ceremonia es similar a otras

Un vehículo ligero de las COE armado con una ametralladora MG-3. La velocidad y la sorpresa son "armas" fundamentales de los guerrilleros.

que se llevan a cabo en la mayoría de las unidades de operaciones especiales del mundo. Desde la entrega del fusil en el Ejército soviético a la del paracaidas a los paracaidistas italianos, pasando por la imposición de las «alas» (insignias de especialidad) en muchas unidades y cuerpos de aviación o de salto, existe casi siempre una ceremonia parecida cuando finaliza el período de formación de los miembros de las unidades especiales, tanto paracaidistas como guerrilleros o esquiadores-escaladores, etcétera. Tras superar una prueba a modo de examen final, en ese acto se entrega a los «neófitos» el distintivo o atributo que los convierte en miembros (de pleno derecho, si se quiere) de ese cuerpo de élite al que sólo una minoría relativamente selecta tiene acceso tras la acreditación de unos mínimos exigidos.

La mochila de combate

Entre las muchas cosas que constituyen el equipo que se entrega a un «guerrillero» figura el macuto al que se llama mochila de combate, de la que uno no debe separarse jamás y en la que guardará lo más elemental e indispensable, aquello que ha de llevarse siempre lista en la taquilla para poder echar mano de ella en caso de salida.

En la mochila se lleva el botiquín individual, un cabo de cordino con el que hacer un braguero para seguridad y otras muchas cosas, un mosquetón de seguridad como los usados en escalada, un traje de agua o poncho impermeable, y una serie de pequeños accesorios

a gusto de cada cual, determinados por la experiencia personal. Por ejemplo suele llevarse un bote hermético de multiplicadores para la granada de mano PO III que se utiliza para guardar carillas, un trozo de cuerda, otro de alambre, una navaja, un par de calcetines y una muda de repuesto. Un rollo de papel higiénico es algo que no debe olvidarse. Sirve como apósito en caso de herida, para marcar itinerarios, señalar campos de minas, encender fuego y todo aquello que, de surgir la necesidad, se le pueda ocurrir al aguzado ingenio que todo guerrillero ha de poseer y desarrollar.



La supervivencia es una actividad muy importante en la preparación de los guerrilleros, quienes deben saber desenvolverse en cualquier clima y medio ambiente.



Izquierda: Aspecto de un vivac en el que se ha erigido una choza de ramas. Fotografía principal: Con trajes de protección NBQ y las bayonetas caladas en sus FUSA CETME, unos guerrilleros avanzan hacia el enemigo.

Dura nueve meses y es mucho más complejo que el que lleva a cabo la tropa, pero ello no es obstáculo para que ésta deba adquirir unos conocimientos básicos de aquellas materias en las que sus mandos son auténticos especialistas.

Volviendo a José Díaz, el hilo conductor de estos artículos, después del período de instrucción básica realizó todo tipo de ejercicios, que cronológicamente se resumen del siguiente modo: en abril participó en una fase de combate de guerrilla con la BRILAT (Brigada de Infantería Ligera Aeroportable); en mayo practicó la topografía y en junio, la supervivencia; en julio tomó parte en el curso de especialidades acuáticas; en agosto y setiembre permaneció acuartelado por ordenes superiores; en octubre volvió a realizar prácticas de guerra de guerrillas; en noviembre llevó a cabo el curso de montaña; en diciembre efectuó una marcha a pie de Orense a Santiago; y en enero se ejercitó en la nieve. Así pues, salvo cuando causas

de fuerza mayor lo impidieron, todos los meses realizó una salida de una duración media de diez días.

Supervivencia

Aparte del curso básico, la de supervivencia es posiblemente la prueba más dura del ciclo de formación, pues el individuo se enfrenta a una situación totalmente nueva y en la que ha de mantener un elevado nivel de actividad operativa con una alimentación exigua y "extraña", a la que, además del organismo, también se ha de acostumbrar la mente.

En efecto, nadie come normalmente sopritos de ortigas, carne de lagarto o de culebra ni huevos de aves desconocidas (o, mejor dicho, no identificadas) ni cualquier animal o vegetal que encuentre en su camino. Ni vive en una choza hecha de ramas o en una cueva. Pero lo realmente duro es conseguir acostumbrarse a todo esto y llevarse a la boca, por ejemplo, un trozo de lagarto de la misma manera que se come un filete de ternera. Hay que reconocer, empero, que el hambre y la necesidad ayudan bastante.

Previamente a la puesta en práctica de cada fase, se imparten en el cuartel una serie de clases sobre todos los conocimientos necesarios para llevarla a cabo. Por consiguiente, unas semanas antes los guerrilleros de la COE 81 fueron instruidos en la elaboración de pan, la identificación y búsqueda de alimentos, la preparación de los mismos (salado, ahumado), etcétera.

Formación continua

Pero la formación del guerrillero sólo termina cuando éste se licencia. Durante todo el servicio militar va a realizar una serie de ciclos de especialización según sea la estación del año (escalada, nieve, agua, supervivencia, combate, etcétera). En capítulos anteriores nos hemos referido al curso de mandos de unidades de operaciones especiales que se imparte en Jaca.

Preparación para el combate

La instrucción de los guerrilleros

SUPERVIVENCIA

Llegado el día previsto, los guerrilleros fueron trasladados en camiones a Vigo, donde embarcaron en un dragaminas de la Armada que los llevó hasta una isla deshabitada del archipiélago de las Cíes. Previamente al desembarco, los mandos procedieron a revisar el equipo de todos los hombres, pues había la posibilidad de que alguien se hubiera "olvidado" de dejar en la taquilla una lata, un chorizo o unas cajetillas de tabaco. Sólo se les permitiría llevar un paquete de cigarrillos, y siempre que estuviera empezado. No hace falta decir lo minuciosa que fue la revista.

Una vez en tierra, se formaron equipos de nueve o diez hombres, cada uno de los cuales tendría que preparar su choza o habitáculo y proveerse de alimentos y cocinarlos, aparte de realizar actividades generales de la COE, como el tiro con armas colectivas.

"El primer día lo dedicamos a preparar el horno de pan, el fuego con el que teníamos que cocinar y la choza de vivac. Dentro de cada equipo se formaron distintos grupos para realizar tareas específicas. Uno se preocupaba de cazar conejos, aves, lagartos y cualquier animal no acuático susceptible de contribuir a nuestra alimentación; otro se dedicaba a la pesca, a la recolección de moluscos y de cangrejos y demás crustáceos, bastante abundantes;

por fin, otro grupo se responsabilizaba de la elaboración de pan, del mantenimiento del vivac y de la cocina.

"Todas nuestras actividades eran seguidas de cerca por los mandos y cada día se calificaba la actuación de cada equipo; el grupo que mejor lo hubiese hecho recibía del capitán sabrosos premios, como una lata de sardinas, un trozo de chorizo y similares."

Un menú succulento

"El menú solía consistir en mejillones (abundantes) y aves (bastante duras, por cierto), así como en pequeños guisos preparados con los menudillos y restos de las mismas. En menor cantidad también comíamos algunas plantas, pero en aquel paraje son más bien escasas las especies comestibles cuyo contenido energético merezca la pena. Un buen ejemplo de ello son las setas, cuyo valor energético es muy bajo y, sin embargo, entraña un gran riesgo su ingestión, pues han de ser identificadas por auténticos especialistas. Otra cosa que aprendimos allí fue que no todas las cosas comestibles se deben consumir en condiciones de supervivencia; un ejemplo de ello son las lapas, que comidas en exceso le pueden destrozar a uno el estómago.

"Quizá lo que peor llevábamos era la escasez de tabaco, por lo que nos fabricamos unas pipas muy rústicas y fumábamos hojas de eucalipto.

"Hay que recalcar que no teníamos todas las horas del día para dedicarnos a la «supervivencia», sino que además teníamos que cumplir un programa de actividades, como el tiro con armas colectivas, topografía, técnicas de orientación, etcétera, por lo que si no aprovechábamos el tiempo asignado a procurarnos comida, ese día comíamos menos.

"A medida que pasaban los días nuestra debilidad iba en aumento, debida sobre todo a la falta de glucosa. Hacíamos cosas propias de la actividad de nuestra unidad, como manejar los morteros, y sentíamos que no teníamos fuerzas para repetirlo,

como si de repente la fuerza de la gravedad se hubiese multiplicado por dos.

"El noveno día nos dieron conejos, gallinas y un cordero vivos para cada dos equipos. Hubimos de sacrificarlos, desollarlos y prepararlos. No sé si eran tiernos o no, pero nos supieron a gloria. Al día siguiente emprendimos el regreso a nuestro acuartelamiento en Orense."

Ciclo de agua

Otra fase importante, y tal vez la preferida por todos, es la de agua. En ella, como



Izquierda: El guerrillero debe conocer perfectamente el funcionamiento y entretenimiento básico de sus armas, individuales y colectivas, pues de ellas depende en gran medida el éxito de su misión.

en los demás ciclos que implican unos conocimientos técnicos específicos, se forman dos grupos según los conocimientos previos sobre la materia. Lo primero que se hace es una selección de nadadores mediante unas pruebas de recorridos en el agua con aletas y equipo. Tras unas cuantas sesiones de natación, la mayoría se va acostumbrando a las aletas y al equipo, y se va aumentando la distancia de los recorridos.

Cuando el nivel es el suficiente, un sargento diplomado imparte un curso básico de buceo, tanto a pulmón libre como con equipo autónomo. En esta parte de la fase, cada vez que un soldado se sumerge tiene a su alrededor varios mandos quienes, si ocurriera alguna eventualidad, le sacarían inmediatamente a la superficie.



Arriba: En las COE se practica todo tipo de disciplinas de combate, desde la esgrima de fusil a la defensa personal. Fotografía principal: Soldados guerrilleros en la pista de fuego, donde se acostumbran a las penalidades del campo de batalla real.

Otra práctica que deben aprender todos los guerrilleros es la de saltar en marcha de las lanchas Zodiac y subir a ellas. Esto último se realiza atrapando con el brazo un aro elástico o cuerda gruesa que uno de los instructores asoma por la borda de la lancha.

Puede que en algún momento de la fase se cuente con el concurso de helicópteros de las FAMET (Fuerzas Aeromóviles del Ejército de Tierra), desde los que se hace rapel sobre el agua con los equipos de neopreno. El guerrillero debe conocer todas las formas de transporte y desembarco susceptibles de ser utilizadas en el desarrollo de una misión, y la citada es una de ellas.

Durante la noche se repiten los ejercicios, pues la mayor parte de las infiltraciones, aproximaciones y desembarcos que puede tener que llevar a cabo un guerrillero tendrán lugar en las horas nocturnas.

Ciclo de nieve

El ciclo de nieve dura quince días y sigue un esquema parecido al de la fase de

agua. Un grupo de no iniciados en el esquí se dedica a la instrucción básica, mientras que un segundo grupo, con un nivel medio, realiza prácticas de perfeccionamiento y de aprendizaje de técnicas especiales de combate en la nieve, como el tiro sobre los esquíes, que forman el llamado esquí de combate.

También se aprenden técnicas de su-

pervivencia en zonas nevadas, como la preparación de refugios e iglús, siempre que la cantidad de nieve lo permita.

Durante todo el tiempo que dura el servicio militar en las COES (y en los actuales GOES), el guerrillero recibe conocimientos básicos —o medios en algunos casos— sobre otras disciplinas además de las citadas hasta ahora. Una de éstas es el manejo de explosivos, la preparación de trampas y emboscadas, la destrucción de diversas clases de objetivos, etcétera. Sin embargo, y debido al carácter restringido de todos estos conocimientos, sólo se les explican los fundamentos para que tengan una idea del método, pero de hecho no llegan a practicar con los explosivos.

Visto desde la barrera

Sergio Trias sirvió como en el Grupo Ligero de Caballería de una de las desaparecidas Brigadas de Defensa Operativa del Territorio (BRIDOT). Cada una de estas grandes unidades tenía una COE, y Sergio coincidió con los guerrilleros de ésta en algunas ocasiones.

"Durante unas prácticas de tiro en el campo coincidimos con nuestra COE, y los mandos de ambas unidades decidieron que compartiésemos la hora de la comida en el campamento de los guerrilleros. Dicho campamento no estaba demasiado lejos, a unos 500 m como mucho. Nos dirigimos al mismo a bordo de nuestros vehículos, pero para nuestra sorpresa la COE hizo lo propio al paso ligero y en formación. Justo es decir que el terreno (llano, pero con grandes rocas y desmontes) era más favorable para marchar a pie que en nuestras autoametralladoras, pero lo curioso resultó que la COE se mantuvo a nuestra altura e incluso nos rebasó en algún momento, aun cuando algunos de sus hombres llevaban a cuestas una MG o la placa base de un mortero. No pude por menos que volverme hacia mi tirador —tan

ORDEN DE COMBATE

En el Programa de Instrucción Básica del Soldado existe una actividad que ocupa diariamente la mayor parte del tiempo consagrado al entrenamiento. Es el llamado orden de combate.

Consiste, en pocas palabras, en enseñar el movimiento individual en combate y en el terreno: desde reptar, rodar y gatear hasta la esgrima de fusil (o qué hacer con el fusil en la lucha cuerpo a cuerpo). Una parte muy importante del orden de combate es la dedicada a las operaciones nocturnas, pues si de día hay que moverse aprovechando el terreno para protegerse de las vistas y fuegos del enemigo, de

noche también pero, además y muy importante en silencio, pues el sigilo es una de las "armas" clave del guerrillero.

Una vez que el recluta ha aprendido a moverse solo, debe aprender a hacerlo en el conjunto de su escuadra y su pelotón, coordinándose con sus compañeros. Esta parte es de vital importancia, pues un desfase en el movimiento en combate puede dar lugar a ser herido por el fuego propio o a herir a algún compañero. Posiblemente es la sección más dura del periodo de instrucción, pero sin duda es también la más importante.

sorprendido como yo — y comentarle, admirado, la excelente preparación física de aquellos tipos.

"Meses más tarde realizábamos unas maniobras antiguerrilla en las que los guerrilleros de la brigada hacían el papel de «malos». Una noche se advirtió al Grupo que nuestra infantería había seguido a miembros de la COE hasta las inmediaciones de nuestro campamento. Temiendo un ataque nocturno, se montó un dispositivo defensivo al 50 por ciento de los efectivos. Yo formé parte de la defensa exterior del campamento, alejándome cierta distancia y emplazando una MG con cargadores de tambor con munición de fogeo. No sé cuanto tiempo estuve allí tumbado, en plena noche y separado de las fuerzas amigas, pero me pareció una eternidad, esperando que en cualquier momento apareciese a mi espalda una sombra que me hiciese prisionero (lo cual habría arruinado mi «reputación» entre los compañeros). Los guerrilleros no dieron señales de vida, quizá porque no estaban por los andurriales o porque detectaron una actividad nocturna inusual en nuestro campamento, pero lo cierto es que nos tuvieron en vilo buena parte de la noche y ayudaron a aumentar el tamaño de nuestras ojeras. En este caso, su fama les había precedido y había sembrado la inquietud entre el «enemigo»."

Derecha: Un guerrillero practica el tiro nocturno con un fusil de asalto CETME dotado de un intensificador de imagen. La sorpresa y el sigilo son factores clave en la actividad de los guerrilleros, quienes entre un arsenal tienen armas tan «discretas» como las ballestas, idóneas para la eliminación de centinelas.



Fotografía principal: Unos guerrilleros practican la escalada durante el curso de montaña. Hay ocasiones en las que el factor sorpresa obliga a aproximarse al objetivo por la vía más difícil.

Abajo: Las COE (y los actuales GOE) poseen algunos de los mejores medios de combate del Ejército de Tierra español. Un ejemplo de ello es este Pegaso BMR-600, un vehículo acorazado portapersonal (VAP) de excelentes características todoterreno y anfíbias que se ha exportado en grandes cantidades.



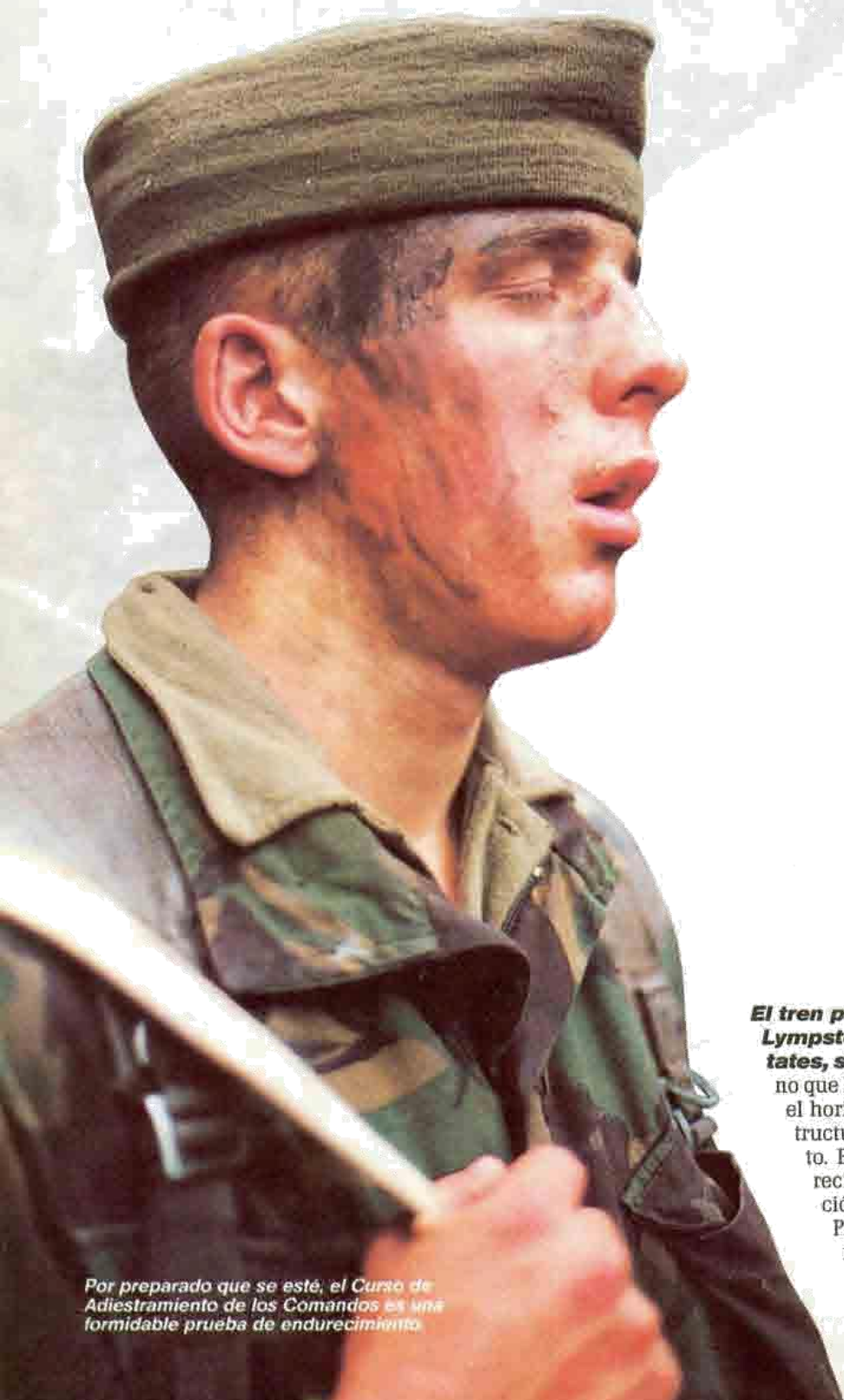
Preparación para el combate

Lo que cuesta superar las

SEMANA 1

PRUEBAS DE COMANDOS

Curso de instrucción de 30 semanas de los Royal Marines británicos



Emblema de la Real Infantería de Marina: Dos ramos de laurel rodean el globo terráqueo con la leyenda "por mar, por tierra". Como combatientes, los Royal Marines no tienen muchos rivales y el recluta tendrá que ganarse un puesto entre ellos antes de que le sea concedida la codiciada Boina Verde.



El tren procedente de Exeter llega a la estación de Lympstone, y los muchachos, cargados con sus petates, saltan al andén. Dirigen su mirada al largo camino que les separa de los bloques del cuartel silueteados en el horizonte, y los muros de cemento y las extrañas estructuras de madera que forman parte del curso de asalto. El Instructor Jefe grita las órdenes y dirige a los recién llegados a su destino, en el Bloque de Iniciación, en la cima de la colina. Éste es el primer día de la Primera Semana del Programa del Recluta Ordinario en el Centro de Instrucción de Comandos, en Lympstone. En las próximas semanas van a sufrir la desagradable presencia del Instructor Jefe.

El Barracón de Iniciación será su hogar du-

Por preparado que se esté, el Curso de Adiestramiento de los Comandos es una formidable prueba de endurecimiento.

Semana 1: Horario

Periodo	Lugar	Detalle	Periodo	Lugar	Detalle
LUNES					
1-5 (08.00-12.35)	CTCRM	Introducción	JUEVES		
6 (13.55-14.40)	ACCN	Asignación de cama y taquilla como de pido	1-3 (08.00-10.35)	ACCN	Charla del jefe de sección IMF
9 (17.00-17.45)	Oficinas	Filación	4 (10.55-11.40)	Gimnasio	Carrera de 4 minutos
N (Noche)	Sala 2	Conferencia: seguridad de pertenencias personales	5 (11.50-12.35)	Campamento	Reconocimiento médico
MARTES			6 (13.55-16.30)	Enfermería	Contratización
1-5 (08.00-12.35)	Campamento, Almacén vestuario y oficinas	Conocimiento del CTCRM	9 (17.00-17.45)	ACCN	
6-7 (13.55-15.35)	Gimnasio	Primeros auxilios de primeros auxilios: fotos de identificación	VIERNES		
8 (15.45-16.30)	Sala conferencias	Conocimiento de instalaciones deportivas	1-2 (08.00-09.40)	Piscina	Pruebas natación
9 (17.00-17.45)	ACCN	Conferencia sobre la paga básica	3 (09.50-10.35)	Almacén vestuario	Prueba equipo básico G 1098
MÉRCOLES			4-5 (10.55-12.35)	ACCN	Recepción y empaque de CEFO y CEMO
1-4 (08.00-11.40)	PSD-Enfermería	Entrevista con el PSD, rayos X, conferencia sobre seguros	6 (13.55-14.40)	Sala proyección	Película: Peligro de la credulidad IMF 1 y 2
5 (11.50-12.05)	Capilla	Instrucción religiosa I	7-8 (14.50-16.30)	Gimnasio	Contratización
6 (13.55-14.40)	Sala conferencias	Alerta de bomba y lucha contra incendios	9 (17.00-17.45)	ACCN	
7 (14.50-15.35)	Sala conferencias	Empleo de equipos contra incendios	SÁBADO		
8-9 (15.45-17.45)	Instalación	Charla del jefe de sección	1 (08.00-08.45)	Almacén	Carga de material
			2 (08.55-09.40)	Carrera	Marcha al campo de operaciones
			3-N (21.50)	Woodbury Common	Ejercicio de primera fase
			DOMINGO		
			1-3 (08.00-10.35)	Woodbury Common	Ejercicio de primera fase
			4 (10.55-11.40)	Carrera	Regreso al CTCRM
			5 (11.50-12.35)	ACCN	Reconocimiento médico
			ACCN:		
			Compañía		
			CEFO:		
			Orden de combate		
			CEMO:		
			Orden de policía		
			CTCRM:		
			Centro de Instrucción de Comandos de la Real Infantería de Marina		
			PSD:		
			Oficial de selección de personal		
			NI:		
			Noche		
			PERIODOS:		
			Sesiones de 40/45 minutos		



Arriba: Nuevos reclutas llegan a la estación ferroviaria de Lymstone. Por delante tienen 30 semanas de agotadora instrucción.

rante dos semanas. Meses atrás el Curso de Reclutas Potenciales les dio una idea aproximada de lo que sería la vida del recluta, pero esto es algo diferente. Las baldosas enceradas brillan resplandecientes. Toda la instalación huele a encerado. Todo está limpio, en su lugar, correcto, ordenado. Hilas de tablas de planchar se apoyan en las paredes. Cuarenta reclutas, que nunca han planchado nada en toda su vida, se hacen un esquema mental de las tablas. Carreras veloces, ordenar la ropa, ejercicios nocturnos, sí, pero ¿también planchar?

Resistir

Al cabo de ocho meses serán tan buenos planchadores que ni sus propias madres los reconocerán. En el supuesto, claro está, de que logren superar cada etapa. Más o menos cerca del cuarenta por ciento de los reclutas no lograrán terminar el curso. Algunos caerán en el transcurso del Segundo Día, cuando se descubre tras el examen médico que no son aptos.

Y ahora, todos juntos

Es el momento del corte de cabello. Y esta vez es gratuito, el único corte de cabello que les saldrá gratis a los reclutas en la Infantería de Marina. Se asignan las camas. La doble hilera de camastros ocupa gran parte del immaculado y brillante suelo. Hay espacio para cincuenta. Aquí y

ahora se pone punto final a lo poco que quedaba ya del concepto de vida privada. Durante dos semanas arrastrarán sus mortificados cuerpos al despertarse al unísono a las 05.30 horas, en la oscura madrugada, y todos a la vez, al mismo tiempo, han de pasar por el ritual de hacer las camas, ponerse en posición de firmes para pasar revista.

Irás y no volverás

Al atardecer del primer día los reclutas prestan solemne juramento. El oficial al mando de la Compañía Portsmouth, de la que son miembros durante la primera mitad del curso de instrucción, pronuncia las

palabras: "Yo (el nombre), juro por Dios Todopoderoso que seré fiel y leal a Su Majestad, la Reina Isabel II, a Sus Herederos y Sucesores, y que cumpliré con mis deberes con honestidad y fidelidad, defendiendo a Su Majestad, Sus Herederos y Sucesores, personalmente, a la Corona y las Dignidades frente a cualquier enemigo; observaré y obedeceré todas las órdenes de Su Majestad, Sus Herederos y Sucesores, y la de los generales y oficiales. Dios me ayude."

Y ahora ya son miembros de la Real Infantería de Marina.

Juicio materno

No hay lugar para las nostalgias. Están sucediendo muchas cosas con una rapidez a la que todavía nadie está acostumbrado; llega un cúmulo de informaciones, hay mucho por hacer. Instrucción de todo tipo, la rutina de la limpieza, cómo colocarse una boina de tal forma que quien la lleve no parezca la cubierta de un portaviones, cómo hacer las camas, cómo arreglar la taquilla, cómo limpiar el barro del cuero de la punta de las botas con una plancha caliente, cómo lavar la ropa interior.

Abajo: La Aptitud Militar Inicial exige una rigurosa preparación física mediante la gimnasia impartida bajo los atentos ojos de los instructores. Con ello se busca desarrollar la disciplina, la marcialidad y la decisión de vencer.



Preparación para el combate

Veteranos de seis meses

Al desplazarse por el campamento, al ir o regresar del comedor, los reclutas se encuentran con otros soldados. En el campamento se permanece desde la primera a la trigésima semana, y los recién llegados observan a los más veteranos pensando "algún día yo también haré eso", mientras sus cerebros se interrogan acerca de los incomprensibles movimientos de los reclutas en la pista de instrucción, o las tomaduras de pelo y novatadas que se hacen en el Curso Tarzán, o la agonizante llegada de una sección que concluye unos ejercicios de marcha.

El gimnasio es enorme, lo suficientemente grande como para albergar un campo de críquet, dividido en dos zonas, con mamparos móviles.

Educación física

Durante diez semanas la gimnasia se concentra en la Aptitud Militar Inicial (Initial Military Fitness, IMF), parecida a la gimnasia sueca, con movimientos precisos y formales al unísono. Pero esa es la teoría. Al principio puede reinar el caos y es difícil realizar los movimientos en el orden y en el tiempo correctos. ¿Por qué nada es sencillo? Los instructores hacen gala de su imponente fuerza y estado físico. Algunos han desarrollado toda la forma y la potencia de sus músculos.

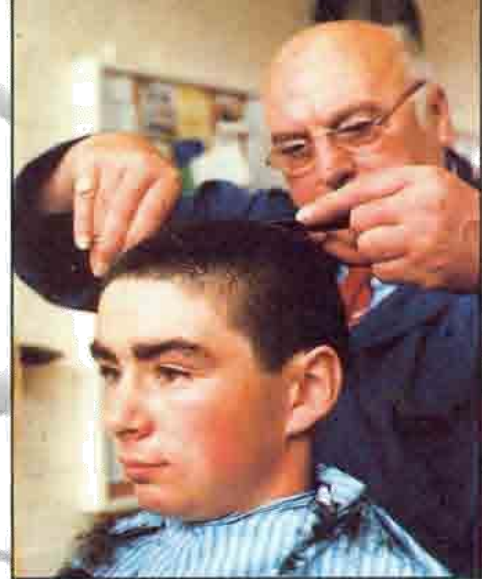
Gradual, pero inexorablemente, los instructores hacen que los reclutas trabajen a niveles de sobreesfuerzo que nunca antes hubieran podido imaginar. En las siguientes semanas se enfrentarán a nuevos retos. Tendrán que forzar sus extremidades mucho más allá de los límites normales.

Entretanto, en la primera semana, batallarán con la IMF. Un instructor explica: "Les adiestramos cuidadosamente para lograr la aptitud básica, la coordinación, viveza de ideas, espíritu de equipo. Además de inculcarles disciplina y marcialidad". Es como si hubiesen de aprender a andar otra vez. Es preferible ser pesimista, pues la realidad superará las expectativas.

La batalla de Woodbury Common

En la primera semana, los días sexto y séptimo están reservados al Ejercicio de

Abajo: Los nuevos reclutas quedan impresionados por el espectáculo de los más veteranos moviéndose en la pista de aplicación militar a gran velocidad y con destreza.



Arriba: Rapado gratuito por gentileza de la Real Infantería de Marina. El corte de pelo, una de las primeras "ceremonias iniciáticas" a las que se somete a los reclutas, es —consideraciones higiénicas aparte— una manera inequívoca de comunicarles que al entrar por la puerta del cuartel quedan atrás muchos de los hábitos y costumbres civiles, que la vida militar poco tendrá que ver con lo que han conocido hasta entonces.

Primera Fase. Fuera del campamento por vez primera, lejos del resplandeciente edificio de alistamiento, sin tener que hacer las camas ni fregar suelos, el Ejercicio de Primera Fase es una novedad relajante. Por supuesto, hay dificultades. Equipados para una jornada de 24 horas con cantimploras, sacos de dormir y raciones de campaña, los reclutas levantan un vivac por parejas y preparan comidas rápidas e improvisadas en el terreno de Woodbury Common. Los infernillos de combustible sólido ennegrecen sus platos metálicos y marmitas, pero el primer día de acampada es agradable.

Pesadillas

Los inconvenientes empiezan a las 06.00 de la mañana siguiente. Disponen de dos horas para lavarse y afeitarse, cocinar, comer, levantar el vivac, recoger los equipos y estar listos para revista. Los ennegrecidos utensilios de cocina deben quedar resplandecientes bajo la divertida mirada de los suboficiales. Los malditos pertrechos no quieren entrar en las mochilas. Es una pesadilla. El grupo de instructores explica detalladamente todos los errores y descuidos. Con cortes al afeitarse, utensilios sucios, mezclados y sin empaquetar, las mochilas aparecen abultadas y deformes. La próxima vez se hará mejor. Piensan en todo eso y en que tienen que regresar al campamento andando. Pero están en el buen camino, pasarán las revistas e inspecciones, se las ingeniarán para superar todas las pruebas y pasar el periodo. No tienen otra salida y hay que tomárselo con tranquilidad.

Curso de Reclutas Potenciales

Quienes desean ingresar en los Royal Marines asisten a un periodo de información y contacto de dos días y medio en Lympstone durante el cual son evaluadas sus aptitudes físicas y mentales, tanto por el Cuerpo como por los propios aspirantes. Los potenciales reclutas varían en edad desde los 16 a los 28 años y deben firmar una "garantía de seguridad" por la que acuerdan emprender y realizar trepadas y descensos por cuerda, recorrer la pista de asfalto, etcétera, a sus propios riesgos.

Los aspirantes deben convencer a los mandos e instructores de que podrán completar

con éxito las treinta semanas del periodo básico de instrucción. Se realizan pruebas gimnásticas seguidas de natación y de pruebas de carrera a campo a través. Durante la última mañana son divididos en pequeños grupos para realizar un recorrido lógico por la pista de asfalto bajo la atenta mirada de los instructores, que observan la iniciativa, el trabajo en equipo y resistencia de cada uno de ellos.

Si lo superan recibirán una autorización y pasaporte de viaje, por Correo, en el plazo de dos meses, juntamente con instrucciones para volver a Lympstone.

Preparación para el combate SEMANA 2

Lo que cuesta superar las Pruebas de Comandos

LUCHAR CON UNO MISMO

Al comenzar la Segunda Semana te preguntas por qué se han acabado tan pronto los aspectos divertidos, las novedades, de la Primera Fase de Ejercicios. Las raciones de comida y el dormir al raso significaron una novedad interesante. De aquello sólo quedan las ampollas causadas por las botas nuevas y una gran cantidad de pertrechos por limpiar.

La maldición de la cama

En el Barracón de Iniciación lavas y planchas la ropa, friegas y sacas brillo al piso, haces la cama una y otra vez. Algunas de estas cosas suponen un auténtico fastidio y no parece que tengan sentido: el acto de hacer la cama es un primer ejemplo de ello. Un amasijo de mantas y de sábanas que deben disponerse con un orden obsesivo: todas las líneas han de ser paralelas y los ángulos, necesariamente rectos. Todo ha de ser matemáticamente perfecto.

Todo esto responde a la necesidad de inculcar en el recluta la costumbre de no preocuparse por la lógica de las órdenes. Uno está convencido de que ha hecho muy bien la cama, pero el Instructor Jefe piensa todo lo contrario. Te llama inútil, su apelativo favorito. El recluta "listo" no se pregunta nada. No hay lugar para el análisis, sólo para la obediencia.

Luchar con uno mismo

En la lucha para poder superar la confusión y la presión continua, los reclutas aprenden algo más: tienen que sobreponerse a las tensiones. No es suficiente encontrarse en plenitud de forma física, aunque ya sea difícil lograrlo. Una masa de músculos acompañada de una cabeza vacía no hacen al infante de marina ideal. La plenitud de facultades es tanto una lucha física como mental.

Has de saber qué hacer en cada momento y comportarte como requiere el caso entre gritos y comentarios poco halagadores sobre tu persona.

Una y otra vez...

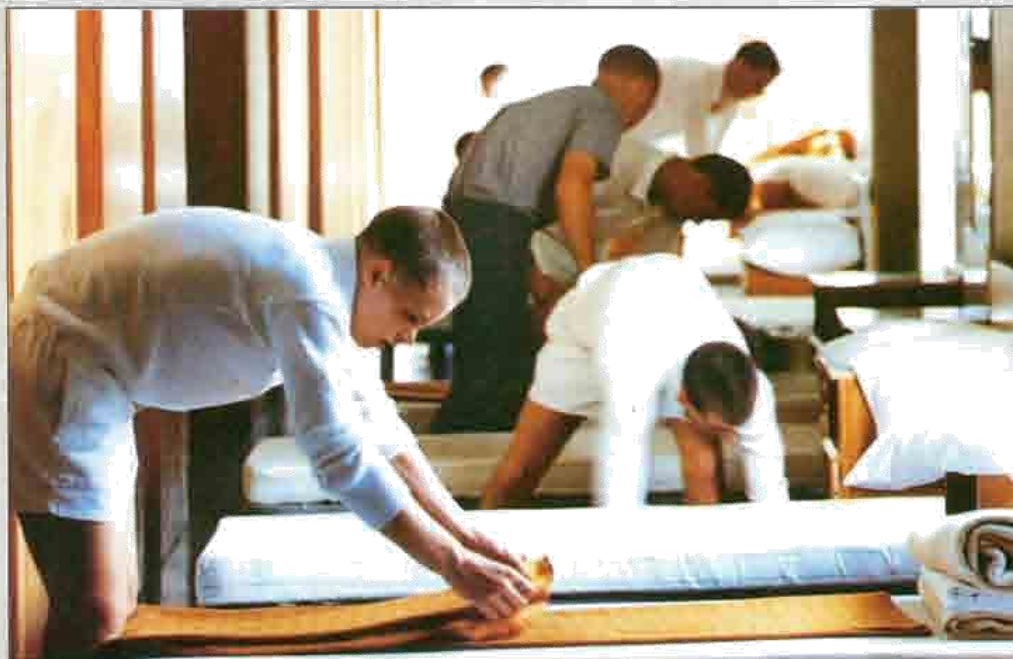
Cuando el Instructor Jefe dice que hay que fregar el suelo una vez más, te pones furioso. Pero se ha de obedecer con prontitud. Si la tarea no se hace con la suficiente celeridad, habrá que repetirla, una y otra vez.

Se debe estar preparado para cualquier eventualidad: la respuesta ha de ser un acto reflejo. Cuanto más cansado se esté, más difícil será retener nuevas instrucciones.

"Yo lo repito todo una docena de veces", dice el Instructor Jefe, "dos docenas, tres docenas de veces. Las que sean necesarias. Ellos te miran y responden «A la orden, mi cabo» y les entra por un oído y les



Y te preguntabas por qué los norteamericanos llaman a esto el "campamento de las botas". Las botas nuevas no son una delicia para los pies de los reclutas, quienes deben lustrarlas con esmero a todas horas.



sale inmediatamente por el otro".

Se dan muchas charlas durante la Segunda Semana. "Tú y la Policía", "el alcohol y el abuso de drogas", "la paga", "terminología militar", "identificación de empleo y grados". Aprendes a quién y cuándo tienes que saludar. A hablar cuando se te hable, a permanecer en atentos, a asearte convenientemente. Se te toman las medidas para asignarte un fusil. Cada hombre recibirá una arma preparada de acuerdo a sus medidas, con la culata ajustada exclusivamente para él. Estas rutinas cuarteleiras son un oasis en el desierto, algo real, lleno de un gran potencial. Pero duran poco. Todavía no se han distribuido los fusiles.

Los jóvenes infantes emplean toda su capacidad de concentración y sus habilidades, pero no en el combate contra el enemigo sino para ganar la batalla de hacer la cama.

2.ª Semana: Horario

Periodo	Lugar	Tema	Periodo	Lugar	Tema
LUNES					
1 (08.00-08.45)	Compañía	Devolución de materiales de la PRIMERA FASE DE EJERCICIOS	1 (08.00-08.45)	Compañía	Revisión de policía
2 (08.55-09.40)	Biblioteca	Tecnología y reconocimiento de lugares	2 (08.55-09.40)	Biblioteca	Conferencia: La Armada
3 (09.50-10.35)	Biblioteca	Símbolos	3 (08.50-10.35)	Compañía	Charla del jefe de sección
4-5 (10.55-12.35)	Cine	Conferencia: oficina del alcalde	4-5 (10.55-12.35)	Cine	Película/conferencia: Salud e higiene
6-7 (13.55-14.40)	Gimnasio	Primera prueba del USMT	6 (13.55-14.40)	Cine	Película/conferencia: Quien necesita a sí mismo
MARTES					
1 (08.00-08.45)	Compañía	Charla del instructor jefe	7 (14.50-16.35)	Gimnasio	Ejercicios Militares: Iniciales 5
2-3 (08.55-09.40)	Cine	Ataque de drogas	8 (15.45-16.30)	Piscina	Natación 4
4 (10.55-11.40)	Gimnasio	Ejercicios Militares: Iniciales 3	VIERNES		
5 (11.50-12.35)	ACCH	Apoyo de las culturas de los indios	1-3 (08.00-10.35)	Patio	Formación
6-8 (13.55-16.30)	Gimnasio	Cuarta	4-5 (10.55-12.35)	Compañía	Uniformidad, prueba de los pantalones: Lucha
MIÉRCOLES					
1 (08.00-08.45)	Compañía	Charla del jefe de sección	6 (13.55-14.40)	Gimnasio	Ejercicios Militares: Iniciales 6
2-3 (08.55-10.35)	Entrenamiento	Audiovisivos: rayos X y resonancia	7-8 (14.50-16.30)	Compañía	Charla del jefe de sección
4-5 (10.55-12.35)	Sala de actos	Sueldos 2, asignaciones	SÁBADO		
6 (13.55-14.40)	Sala de actos	Tú y la Policía	1-4 (08.00-11.40)	Compañía	Charla del jefe de sección
7 (14.50-15.35)	Gimnasio	Ejercicios Militares: Iniciales 4	5 (11.50-12.35)	Sala de actos	Conferencia: Conducta y uniformidad
8 (15.45-16.30)	Piscina	Natación 3	DOMINGO		
			11.00	Capilla	Servicio dominical



Probablemente será cuestión de sólo dos minutos, pero son los dos minutos más largos que tu cuerpo nunca ha experimentado. Los músculos abdominales duelen, pero no puedes desfallecer. Además de tener a un instructor pendiente de ti, tu vecino no se rinde y hay que superarlo.

A principios de semana, encabezada y vigilada por los instructores de preparación física, la tropa ha de pasar por las pruebas físicas previstas en el Manual de los Infantes de Marina de Estados Unidos (USMC en inglés).

La barrera de la fatiga

Arrastrando la fatiga, la falta de sueño, la confusión que provocan las órdenes impartidas a gritos y la tensión nerviosa a que te somete la prueba, te concentras por entero en los ejercicios, en hacerlos lo mejor posible. Puedes ver y sentir los resultados en los músculos y los tendones.

Dos minutos de flexiones de abdominales, trabajando por parejas, agarrado por las piernas por otro hombre. El mundo parece estar dividido en dos especies: los que tienen abdominales y quienes carecen de ellos.

Los dos minutos más largos

Levantas la cabeza y ves a un tipo que se mueve arriba y abajo con la soltura de un experto. Tú, en cambio, haces las flexiones al ritmo que puedes, lento, muy lento, y los dos minutos parecen interminables.

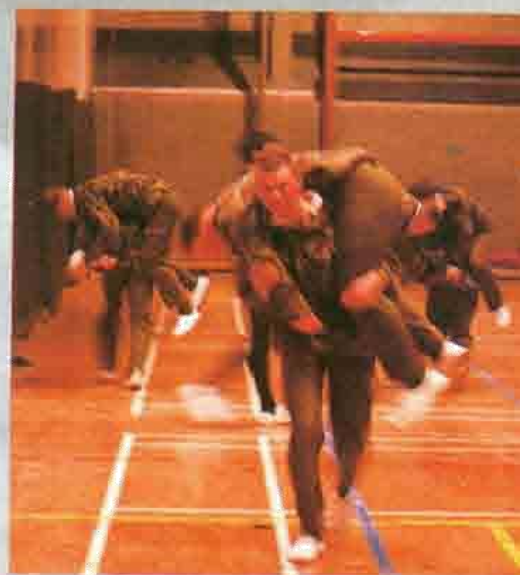
Has hecho 24. No está mal. Los abdominales, que han vuelto a la vida tras un largo sueño, te queman. Aún no han transcurrido los dos minutos y ya tienes la espalda pegada al suelo. A otros les va aún peor. Uno o dos lo hacen espectacularmente mejor.

Los ejercicios de abdominales te perseguirán durante todo el periodo de instrucción. Son los primeros de centenares programados para tu futuro inmediato. A los suboficiales les encantan. Verás reclutas haciendo abdominales a cualquier hora y en los peores lugares imaginables, de día y de noche, llueva, nieve o haga sol.

En estos ejercicios sueles recurrir a tu propia rabia para ayudarte en el empeño. El cansancio te vuelve loco. Duele, pero sigues castigándote, sumando flexiones. El sentido de la determinación llega por oleadas. En los ejercicios de abdominales se gruñe, los hombres se gritan a sí mismos y se fuerzan hasta el límite, más allá de lo que podían imaginar. Nadie quiere quedar peor que los demás.

Corazón y cerebro

Ahora vienen otros 60 segundos de ejercicio agotador: firmes, en cuclillas, sentado, en cuclillas y firmes. Lo haces la primera vez. Ahora trabaja todo el cuerpo. Empezas con energía, pero al cabo de un minuto te sientes mucho más viejo. Sudas por todos los poros, jadeas, oyes el martilleo implacable del corazón y de la sangre en la cabeza.



Este ejercicio de llevar un compañero a la espalda refuerza los músculos del porteador y la confianza de aquel. Las primeras pruebas se hacen en el gimnasio antes de salir a campo abierto.

La batalla de la barra

Has de saltar a la barra fija, asiéndola de forma que hagas trabajar el músculo del tríceps, en la parte posterior del brazo. Todos te observan. De todas, ésta es la más humillante de las pruebas si no se está entrenado para la misma. Ascendes hasta

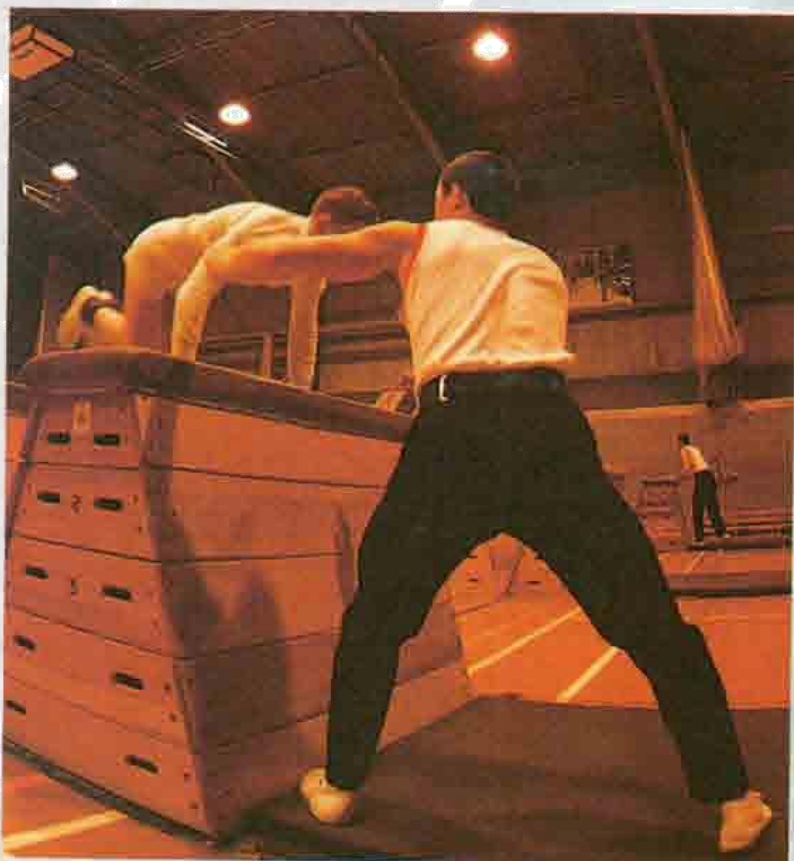
que el mentón se encuentra por encima de la barra, para luego distender los brazos en toda su longitud y volver a empezar. Haces una flexión, sólo una, y ya sabes de qué va a ir la cosa.

Luego haces otra. Estás colgado ahí y los

brazos te piden clemencia. Los pies no tocan el suelo y los demás reclutas siguen mirándote. Logras hacer una tercera flexión. Esta vez la subida es muy lenta; los músculos se estremecen, pero el mentón tiene que ir más arriba, todavía más arriba. Nuevamente abajo. Demasiado rápido. Te duelen los brazos, se rebelan. El dolor tiene el poder de facilitar la concentración. Ésta es sólo la Segunda Semana. Muchos reclutas van a quedar en la cuneta durante los próximos meses. Pero tú no. Sudas, aprietas los dientes, logras hacer una cuarta flexión y los brazos deciden que no pueden más. Estás nuevamente en el suelo del gimnasio y algún otro te sustituye.

Cinco carreras

La prueba concluye con cinco carreras de 60 metros, una tras otra. Fuera del gimnasio el aire es fresco, y los pulmones lo agradecen y aspiran profundamente tanto como pueden, tomando una ración suplementaria de oxígeno antes de que se inicie la carrera. Corres en grupo en una pista de atletismo, intentando no quedarte rezagado del resto. En las últimas dos vueltas las piernas empiezan a desfallecer. Luchas para mantenerte en el grupo principal. Hay quien corre más que tú, pero también otros que te van a la zaga. Un pensamiento te cruza por la cabeza: si aquellos no corriesen tanto nos iría mejor a todos. Pero no es así. Todo el mundo sale a correr a la máxima velocidad, así que no hay más remedio que esforzarse por salvar lo salvable, por permanecer, y sigues bregando, semana tras semana.



De nuevo te ves frente a frente con el implacable instructor. Y te preguntas si también él fue algún día un pobre recluta o es que los instructores ya nacen así.

Semana 3.ª: Horario

Periodo	Lugar	Tema	Periodo	Lugar	Tema
LUNES					
1 (08.00-09.45)	Compañía	Revisión de policía	JUEVES		
2 (09.55-11.40)	Sala de actos	Charla: el nacimiento del cuerpo	1-2 (08.00-09.40)	Aula	Charla 3 sobre el fusil S&B y el SLR
3 (09.50-10.35)	Mod. RM	Charla del comandante	3-5 (09.50-12.35)	Aula	Práctica 1 con el fusil S&B y el SLR
4 (10.55-11.40)	Gimnasio	Preparación Física	6 (13.55-14.40)	Sala de actos	Código de Justicia Militar
5 (11.50-12.35)	Piscina	Iniciál 7	7 (14.50-15.35)	Gimnasio	Preparación Física
6-8 (13.55-18.30)	Patio	Natación 5	8 (15.45-16.30)	Campo	Iniciál 10
9 (17.00-17.45)	Compañía	Servicios económicos			Carreras individuales de 3 km
MARTES					
1-3 (08.00-10.35)	Patio	Instrucción	VIERNES		
4-5 (10.55-12.35)	Cine	Películas: Podría ser tu. Ruidos peligrosos. A cubierto.	1-2 (08.00-09.40)	Cine	Primeros auxilios 1: introducción a los mismos
6 (13.55-14.40)	Sala de actos	Charla: La OTAN	3 (09.50-10.35)	Capilla	Instrucción religiosa 2
7 (14.50-15.35)	Gimnasio	Preparación Física	4 (10.55-12.35)	Piscina	Natación 7
8 (15.45-16.30)	Piscina	Iniciál 8	5-8 (13.55-18.30)	Patio	Instrucción
9 (17.00-17.45)	Compañía	Servicios económicos	SÁBADO		
MÉRCOLES			1-3 (08.00-10.35)	Patio	Instrucción
1 (08.00-12.35)	Aula	Charla 1 y 2 sobre el fusil S&B, y 1 y 2 sobre el SLR	4-5 (10.55-12.35)	Compañía	Demonstración y práctica: acero
6 (13.55-14.40)	Gimnasio	Preparación Física			
7-9 (14.50-18.30)	Gimnasio	Iniciál 8			
		Cuarta			



Una inacabable preparación física domina las primeras semanas de estancia con los Royal Marines. En el gimnasio o en el campo, te esfuerzas más allá de lo que creías posible.

cera Semana realicen la instrucción a la vez que los veteranos de la *King Squad* de la Semana 30, entremezclándose las órdenes de una y otra formaciones.

La Tercera Semana se inicia sin coordinación, con vacilaciones, con errores de todo tipo. La *King Squad* se mueve como una máquina perfectamente engrasada y los tacones de sus botas resuenan al unísono en la superficie de la plaza.

El soldado descoordinado

Las tropas de la Tercera Semana aprenden los rudimentos: posiciones de firmes y de descanso; giros a izquierda, derecha y media vuelta; marchar y detenerse. Marchar en ese espacio tan enorme provoca extrañas reacciones en los movimientos de coordinación de algunos hombres. Un recluta fracasa reiteradamente en sus intentos de mover sus brazos y piernas armónicamente.

"Siempre hay uno", se lamenta el instructor jefe en mitad de la plaza, con los

ojos al cielo y cara de resignación. "Siempre hay alguno que anda a piñón fijo". Cuanto más intenta corregirlo, más errores comete. Pierna izquierda y brazo izquierdo, pierna derecha y brazo derecho: objeto de cierto regocijo para sus compañeros reclutas.

Ampollas en los pies

El brillante cielo gris se refleja en los charcos que se forman en las pequeñas irregularidades de la superficie de la plaza. Cuando llueve la instrucción se realiza en el tinglado que se encuentra junto a la plaza, pero hoy no va a ser así. Una de las secciones parece colear: el día anterior ha realizado una marcha a la carrera, el legendario recorrido de las 30 millas, y más de la mitad de los soldados tienen los pies destrozados. Algunos no pueden ni siquiera ponerse las botas y están cumpliendo con la instrucción con un calzado más liviano, que no pertenece al uniforme reglamentario.

El instructor jefe no les aprieta demasiado, en deferencia a las ampollas y a los pies doloridos, pero no admite errores. Un hombre es amonestado por tener la palanca selectora del fusil en posición de disparo. El instructor jefe le hace salir del grupo y le abronca y arresta sumariamente a tres días más de orden cerrado.

En el otro extremo de la plaza, una sección de la Semana 10 utiliza sus fusiles en una serie de ejercicios de fortalecimiento coordinados con la instrucción.

Los instructores se ven immaculados en sus uniformes de paseo, con sus bastones de mando con remates de latón, cantando las órdenes pertinentes. Arrean los gritos mientras los reclutas de la Tercera Semana se detienen y continúan al ritmo del eco de la superficie de la plaza. Tan pronto como se da una orden, las filas se yerguen, las cabezas se levantan, los hombres se echan hacia atrás. Si se pregunta a los reclutas sobre estos ejercicios, terminarán por reconocer que les ayuda mucho el hecho de que se les grite en la plaza. Pero todavía les quedan muchos gritos por oír.

Tu primera arma

En la Segunda Fase se toma contacto con la instrucción con armas, con el Self Loading Rifle (SLR). Una vez se le haya preparado un SLR con la culata adaptada a su talla, el recluta lo recogerá de la armería cada día que vaya a utilizarlo y lo devolverá, limpio y engrasado, al final de la jornada. A los instructores les gusta el SLR, a pesar de que ha sido superado y está siendo sustituido por el S&B. El SLR es sólido y pesado. "Lo mejor de esta arma es su durabilidad. Puede ser utilizado durante todo el día, servir en los ejercicios sin parar, ser sometido al lodo y a la humedad,

Preparación para el combate

incluso puede arrojarse al suelo, y sigue funcionando muy bien”.

Seguridad ante todo

Éste es el primer contacto de los reclutas con las armas. La responsabilidad de cuidar del material es mucha. Los castigos peores y más severos se reservan para las faltas que tienen que ver con el armamento. El soldado debe tener el arma siempre consigo y no dejarla a nadie, a menos que alguien —un mando— se responsabilice de ella por él. Los fusiles robados pueden utilizarse en su contra cuando esté en servicio activo en lugares como Irlanda del Norte.

Sin margen de error

Las reglas y procedimientos de seguridad son recordados una y otra vez durante todas las semanas. No hay margen de error posible. Hazlo mal y puedes causar la muerte del recluta que está junto a ti en el polígono de tiro.

La instrucción de tiro se realiza en una serie de zonas acotadas junto a las colinas que van desde el campo al río. La tropa se divide en pelotones de, aproximadamente, doce hombres cada uno, mandados por instructores especialistas en estos menesteres.

Práctica de limpieza

El instructor explica las partes de un SLR y las precauciones de seguridad necesarias. Media docena de reclutas practica, al mismo tiempo, la limpieza del arma.

Repites una y otra vez los principios básicos de seguridad en el empleo de las armas, hasta que se convierten en algo instintivo. Cualquier error cuando se tiene un fusil en las manos puede ser fatal para ti o tus compañeros.

“¡Para inspección, presenten armas!” Te pones en pie, compruebas que el selector esté en la posición de “seguro” (S) y montas el fusil, sosteniendo la palanca en posición atrasada para que el instructor pueda asegurarse de que no hay ningún cartucho en la recámara.

Sueltas la palanca de montar. El selector se coloca en la posición de tiro (R) y se presiona el disparador. Se produce un golpe metálico y todas las armas apuntan hacia arriba, en la posición de seguridad sobre la cadera.

No se puede bromear con las armas, y menos jugar a ser un “Rambo”: no debes apuntar a nadie, ni en broma. Las palancas selectoras se vuelven a poner en la posición de “seguro” y llega el turno del siguiente grupo. Esta secuencia se practicará hasta que sea un acto reflejo. El sonido de un SLR cuando es montado y limpiado se convertirá en algo muy familiar.

Las rutinas de seguridad se realizan antes y después de cada lección y de cada práctica, y después de volver a la base, ya sea en los cuarteles o fuera de ellos. Aprenderás a montar y presentar el fusil cuando lo entregues a otro infante de marina, mostrándole que la recámara está vacía. Repetirás esta rutina cada vez que aceptes un arma que haya estado fuera de tu control. Alguien podría haberla cargado en tu ausencia. Debes inspeccionarla para no caer en errores fatales.

Abajo: No es una cura de barro contra las patas de gallo, sino un improvisado partido de rugby en los cenagales del estuario. Las instalaciones deportivas de Lympstone son excelentes, siempre que a uno le quede suficiente energía para disfrutarlas.



Preparación para el combate SEMANA 4

Lo que cuesta superar las Pruebas de Comandos

EJERCICIO DOS

Woodbury Common en una húmeda tarde de febrero. La tropa va a realizar el Ejercicio Dos, la segunda salida al campo, pero las tres semanas que han transcurrido desde la primera de tales experiencias suponen una gran diferencia.

Se acabó esa sensación de salir a trotar al bosque. Ahora impera un sentimiento más profundo sobre la necesidad de aprender.

La tropa desciende de los vehículos con sus equipos de combate completos. Los compañeros llevan grandes mochilas llenas de prendas de vestir y los sacos de dormir, con los ponchos atados en la parte externa. En las bolsas traseras hay cosas tan dispares como objetos para la higiene

y para la limpieza del equipo personal.

Te ponen a descargar un sinfín de materiales y equipos, y a trasladarlos entre el vehículo y el primitivo blocao de ladrillo que se utilizará como cuartel general y dormitorio de los instructores.

El almuerzo

A las 15,50 horas ya se ha instalado el improvisado cuartel general y la cocina. Se está haciendo tarde y parece que el cielo vaya a encapotarse.

"¡A formar con el equipo!"

Se reparten las raciones de comida.

Técnicamente, ésto es el almuerzo. Junto al compañero con el que formas pareja, te acomodas en el terreno, abres los paquetes de las raciones de combate y preparas uno de los fogones plegables de combustible sólido que hay en los paquetes. Hambriento y con prisa, mezclas las bebidas liofilizadas con agua caliente y te atiborras de carne y galletas.

"¡Venga, muchachos, se acabó! ¡A formar de a tres! ¡Movéos!"



Apenas se ha levantado el campamento y organizado los servicios de guardia, los instructores deciden cambiar de posición. La unidad se desplaza a la carrera hacia su nuevo emplazamiento.

A uno se le ha caído el fusil.

"¡Tú, veinticinco flexiones! ¡AHORA!"

Nadie mira al infortunado recluta merecedor del castigo.

La misión del centinela

En un claro del bosque la tropa asiste a una charla y demostración práctica de las formas correctas e incorrectas de montar una guardia en campaña. Son más de las 17,00 horas y cae la tarde. La lluvia se desliza entre los árboles mientras, sentado junto a tu equipo, observas cómo el grupo de instrucción escenifica una serie de situaciones en las que un centinela despistado se dispara a sí mismo, abre fuego contra una patrulla amiga y lo hace todo muy mal. Se utilizan blancos, y las demostraciones son realistas e impresionantes, sobre todo aquellas en que los hombres que caen abatidos por unas ráfagas que rompen el silencio del bosque.

Después se enseñan los procedimientos correctos. La patrulla se acerca al centinela, quien está apostado detrás de su ametralladora GPMC.

"¡Alto! ¿Quién vive?"

La patrulla se detiene e identifica.

"El primero, que avance y se deje ver."

Un hombre se adelanta despacio, con los brazos en cruz para demostrar que no abriga intenciones hostiles.

Una criatura de los pantanos. Los reclutas aprenden a romper la forma inconfundible del casco de acero y a mimetizarse con crema, barro, tela y follaje. Los instructores repiten una y otra vez los principios del camuflaje: forma, sombra, silueta, dispersión y movimiento.



Semana 4.ª: Horario

Periodo	Lugar	Descripción	Periodo	Lugar	Descripción
LUNES					
1 (08.00-08.45)	Instalaciones	Prueba de camuflajes (ova)	4 (10.55-11.40)	Cine	Película: Visión Nocturna
2-5 (09.55-12.35)	Aula	Charlas 4 y 5 sobre el fusil S&B y 4 y 4A sobre el SLR	5 (11.50-12.35)	Posta americana	Introducción al entrenamiento nocturno
6-7 (13.55-15.35)	Gimnasio	Guerra	6 (13.55-14.40)	Instalaciones	Recogida de equipos para el Ejercicio Dos
8 (15.45-16.30)	Pradera	Natación B	7 (14.50-15.35)	Carretera	Traslado a la zona de maniobras
MARTES					
1-2 (08.00-09.40)	Patio	Instrucción	8 (15.45-16.30)	Campo	Ejercicio Dos
3 (09.50-10.35)	Gimnasio	Preparación física inicial 12	9 (17.00-noche)	Campo	Teoría: deberes del centinela de noche y observación nocturna
4 (10.55-11.40)	Campaña	Charla del jefe de sección	JUEVES		
5 (11.50-12.35)	Cine	Primeros auxilios	1 (08.00-08.45)	Campo	Ejercicios de armas
6-7 (13.55-15.35)	Aula	2.ª renovación de emergencia	2 (08.55-09.40)	Campo	Teoría: camuflaje y ocultación
8 (15.45-16.30)	Campaña	Charla 6 sobre el S&B y 5 sobre el SLR	3-5 (10.55-12.35)	Campo	Camuflaje personal
MÉRCOLES					
1 (08.00-08.45)	Piscina	Natación B	6 (13.55-14.40)	Campo	Teoría: observación
2-3 (09.55-10.35)	Aula	Práctica 2 con el S&B y charla 6 sobre el SLR	7 (14.50-15.35)	Campo	Combate: teórica
			8 (15.45-16.30)	Campo	Teoría/práctica: movimiento nocturno elemental
			9 (17.00-17.45)	Campaña	Teoría/práctica: orientación nocturna
			VIERNES		
			1 (08.00-08.45)	Campo	Ejercicios de armas
			2 (08.55-09.40)	Campaña	Teoría: movimiento con y sin armas
			3-5 (10.55-12.35)	Campo	Combate/práctica
			6-8 (13.55-15.30)	Campo	Combate: teórica/práctica
			9 (17.00-noche)	Campo	Combate: teórica/práctica
			SÁBADO		
			1-3 (08.00-10.35)	Campo	Revisión de policía
			4 (10.55-11.40)	Carretera	Marcha de regreso a la base



Ayuda a mimetizar a tus compañeros. Conviene encontrar un punto medio entre el exceso y el defecto: no se trata tanto de embadurnar el rostro indiscriminadamente como de procurar romper el color pálido de la piel.

lío filizada, hacen mezclas extrañas que ingieren con deleite.

El agua es un bien precioso. Hay unos tres litros por hombre y día, y debe servir para todo: beber, cocinar, lavarse y afeitarse. Parece un reto insuperable, y muchos pedirán más. En esta ocasión se la darán, pero la lección del aprovechamiento del agua se repetirá una y otra vez, pues en el campo de batalla no hay atentos instructores dispuestos a llevar agua a los hombres.

Bajo una luna resplandeciente, la tropa marcha al lugar de acampada, bajo una arboleda de coníferas. Los ojos se adaptan a la oscuridad y silenciosamente se inicia la actividad en tres pelotones; los cabos de tu pelotón te enseñan a organizar la zona de vivaqueo según un esquema táctico triangular. En campaña, el triángulo de tres pelotones presenta un frente defensivo de otros tantos puestos de ametralladoras, cada una de ellos capaz de cubrir a los otros dos. Se improvisan tiendas: un poncho impermeable en el suelo y uno suspendido por cuerdas entre los árboles o la maleza.

Dormirás sobre la estera aislante, con

"¡Alto!"
Se detiene y el centinela le reconoce e identifica.
"Que avance otro."
El proceso se repite.
Esta tarde no hay tiempo para nada. Se dan a la tropa 45 minutos para prepararse para la acampada nocturna y para cocinar y apurar la cena. Pollo al curry y arroz precocido. Algunos se preparan una sopa

Fotografía principal:
No importa cuantas horas hayas dormido esa noche, pero a las 06.00 de la mañana deberás haber levantado el campo y estar preparado para una tabla de preparación física.

Derecha: El visor montado en el SLR permite ver de noche. Una vez hayas observado a través de él, te lo pensarás dos veces antes de moverte de noche sin tomar las precauciones mínimas.



Preparación para el combate

las ropas húmedas del día secándose entre ésta y el saco de dormir. Dentro de éste llevarás prendas secas, que cambiarás por las húmedas a la mañana siguiente. El poncho superior está suspendido a la altura de las rodillas. Los compañeros trabajan furtivamente, a oscuras, nadie fuma y las voces son apenas murmullos apagados, casi imperceptibles.

Cuando los primeros centinelas ocupan sus puestos, los instructores regresan al cuartel general. Se ha dicho a la tropa que esté preparada para un sesión de preparación física a las 06,00 horas, con el campamento levantado y en uniforme de gimnasia. Los instructores cenan y dejan que los reclutas echen una cabezada. Al cabo de un rato ordenan levantar el campamento y trasladarlo a otro lugar, montar de nuevo tiendas y establecer los puestos de guardia. Esto puede suceder cada noche de las maniobras. A pesar de la interrupción del sueño, deberás estar preparado para la sesión de preparación física de las 06,00 horas.

Observar en la noche

Cuando oscurece, el instructor deja que los reclutas echen una mirada a través del Visor del Arma Individual, un intensificador de imagen. El efecto es milagroso. Lo que parecía una sombra inescrutable se convierte en un grupo de hombres de color verde intenso. Se puede ver todo claramente: siluetas, equipos, cualquier movimiento. Después de observar a través del VAI no volverás a sentirte seguro en la oscuridad. Conscientes ahora de lo fácil que es matar de noche con un fusil equipado con uno de estos visores, los reclutas se sienten mucho más interesados por las charlas y prácticas sobre ocultación y camuflaje.

Por la noche los reclutas de la Semana 4 aprenden a moverse y actuar sigilosamente. A pesar del frío, de la humedad, de la comida ventilada a toda prisa, del sueño interrumpido, percibes que se te aguzan los sentidos en la medida en que aprendes nuevas técnicas de ver y oír. Los instruc-

tores te enseñan cosas tales como escuchar con la cabeza a ras del suelo y los oídos orientados hacia el sonido, con la boca medio abierta para aumentar la eficacia auditiva. Te hacen seguir un camino de día y después de noche para que aprendas por ti mismo a reconocer puntos de referencia bajo cualquier condición, a aprovechar los elementos de puntería del fusil, el VAI, a observar el cielo nocturno y a leer mapas con la luz mortecina de una linterna oculta de las vistas del enemigo.

Nuevas sensaciones

Los instructores enseñan las diversas clases de movimiento en campaña según sean las circunstancias del terreno, el tipo de luz solar, si es de noche, si se está al descubierto o desenfocado, etcétera. Los sentidos se agudizan a medida que pasa el tiempo debido a la combinación de respirar aire más puro, de estar a la intemperie varios días, comer a toda prisa y concentrarse, forzando la vista, el oído y el olfato para penetrar en la oscuridad y en la profundidad del bosque, donde el enemigo puede estar agazapado, con el dedo en el gatillo.

La última mañana es igual a las otras. Te preparas para pasar revista, ordenas tu



"Comida rápida" al estilo de los Royal Marines: la tropa cocina las raciones de combate en un hornillo desmontable. Muchos reclutas aprenden a preparar curiosas combinaciones de ingredientes que faciliten la ingestión rápida de la pitanza.

equipo en total silencio antes de que despunte el día. Todo parece inmóvil, ni siquiera sopla una leve brisa, y la humedad y la niebla penetran en todo y en todos. Hay un fuerte olor a tierra, a hojas mojadas y a la panceta frita del desayuno de los instructores.

Después de pasar revista la unidad regresará a Lympstone, siete kilómetros por

En el Ejercicio Dos comienza la instrucción nocturna: cómo orientarse y observar de noche o con mala visibilidad.



"¡Esa puerta, que hay corriente!" En momentos tan "reservados" como éste no hay nada como el hogar, pero este cacharro es lo más confortable que tendrás en el campo para tales menesteres.

las tierras de Devon, esta vez llevando tan sólo el uniforme de combate; el resto del equipo llegará al cuartel antes que tú, en los camiones de la unidad.

Nunca te habías sentido tan despejado como ahora. Parece que todos los sentidos funcionen mejor, captas sonidos y aromas que te resultan nuevos. Ahora incluso los colores parecen diferentes.



Preparación para el combate SEMANA 5

Lo que cuesta superar las Pruebas de Comandos

A NADAR TOCAN

Tras el Ejercicio dos, la Quinta Semana es el retorno al otro mundo, a las revistas de policía del jefe de sección, el orden cerrado en el patio, la esgrima de fusil y los ejercicios físicos en el gimnasio. Has vuelto la rutina matinal. Diana a las 06,00. Levantarse, ducharse, afeitarse, hacer la cama. Aquí se está mejor que durmiendo en un saco durante las maniobras, pero al menos en aquellas no había rutina cuartelera. Hay que barrer bajo las camas, encerrar la compañía, vaciar las papeleras, sacar el polvo a las taquillas.

Lectura de mapas

El ejercicio del "Cazador de Luna" va a tener lugar dentro de apenas tres semanas, con sus marchas y las prácticas de topografía, de manera que la Quinta Semana supone el inicio de las teóricas de lectura básica de mapas, con una introducción a los signos convencionales y al empleo de las escalas. La mayor parte de los soldados nunca han visto antes un

mapa del Servicio Cartográfico del Ejército; lo más parecido que han tenido en sus manos ha sido un mapa de carreteras y lugares de acampada de la guía Michelin.

Esto es diferente. A primera vista, un mapa carece de significado. Después, con la práctica, se convierte en el mejor retrato de un terreno, y los reclutas aprenderán a interpretar, casi de forma automática, los símbolos y los signos aprendidos durante los primeros días, desde las leyendas convencionales que figuran en los márgenes de la mayor parte de los mapas.

Las normas de tales mapas militares no varían mucho de un país a otro, y hay acuerdos de normalización suscritos por los miembros de la OTAN. Las tropas aprenden rápidamente los símbolos de los pueblos, caminos, aldeas, iglesias, estaciones ferroviarias, etcétera, así como una serie de accidentes del terreno como las canchales, los bosques, las playas rocosas, los pantanos y las marismas.

La cuadrícula es un sistema de líneas verticales y horizontales que facilitan al



Estás en la Semana Quinta y de vuelta a la base tras el Ejercicio Dos. En el apartado del haber, puedes dormir en una cama en vez de en el suelo, pero vas a reencontrarte con el patio y la instrucción de orden cerrado.



usuario del mapa localizar un punto en concreto por medio de signos o números de referencia. Las líneas verticales reciben el nombre de meridianos y tienen valores numéricos que se incrementan de oeste a este. Las líneas que forman un ángulo recto con los meridianos se denominan paralelos, y su numeración se incrementa de sur a norte, en la presunción de que la mayoría de los mapas están orientados con el norte en la parte superior.

Se da una referencia de la cuadrícula (una coordenada), en forma de un número único; la primera parte del mismo corresponde al meridiano (la llamada longitud)

Las clases teóricas y prácticas de conocimiento de las armas se repiten sin descanso. Tu arma debe formar parte de tus hábitos, pues de ello puede depender tu vida y la de tus compañeros.

Semana 5.ª: Horario

Periodo	Lugar	Tema
LUNES		
1 (08.00-08.45)	Patío	Revisión del jefe de sección
2-3 (08.55-10.35)	Patío	Orden cerrado
4 (10.55-11.40)	Gimnasio	Preparación Física Inicial 13
5 (11.50-12.35)	Campo	Marcha de 5 km
6 (13.55-14.40)	Sala de actos	Charla: El papel de las Fuerzas Armadas
7-8 (14.50-16.30)	Sala de actos	Primeros auxilios 3; Hemorragias

MARTES		
1-3 (08.00-10.35)	Patío	Orden cerrado
4 (10.55-11.40)	Sala de actos	Primeros auxilios 4; Tratamiento de quemaduras
5 (11.50-12.35)	Gimnasio	Preparación Física Inicial 14
6 (13.55-14.40)	Actividades	2ª entrega de botas
7 (14.50-15.35)	Sala de actos	Charla: Seguridad en el centro
8 (15.45-16.30)	Sala de actos	Organización de una sección de fusileros
9 (17.00-17.45)	Piscina	Natación 10

Periodo	Lugar	Tema
MIÉRCOLES		
1-4 (08.00-11.40)	Aula	Técnica 7 sobre el SA80
5 (11.50-12.35)	Gimnasio	2ª y 3ª práctica del SLR
6-8 (13.55-16.30)	Gimnasio	Preparación Física Inicial 15
JUEVES		
1 (08.00-08.45)	Aula	Técnica 8 sobre el SA80
2-5 (08.55-12.35)	Aula	3ª práctica del SLR
6-8 (13.55-16.30)	Sala de actos	Práctica 3ª del SA80; Lectura de mapas 1; signos convencionales y escalas

VIERNES		
1-3 (08.00-10.35)	Sala de actos	Transmisiones 1
4 (10.55-12.35)	Gimnasio	Preparación Física Inicial 16
5-8 (13.55-16.30)	Patío	Orden cerrado

SÁBADO		
1-5 (08.00-12.35)	Compañía	Revisión del jefe de sección



La temida prueba de natación supone nadar con todo tu equipo personal y el fusil a cuestas. Si ello ya es difícil para los nadadores consumados, imagina qué les espera a quienes apenas saben nadar.

dentes geográficos muy pequeños con una precisión de hasta apenas un par de metros.

Pruebas de natación

Al final de la Quinta Semana, los reclutas han sido sometidos a 11 clases de natación. Algunos de ellos, por lo general aquellos procedentes de grandes ciudades, con muchas piscinas públicas, encuentran que los requisitos para superar las pruebas de natación son muy asequibles comparados con otras disciplinas. Otros no saben ni siquiera nadar y observan la enorme piscina con una mezcla de temor y aprensión.

Cuando concluya la instrucción básica todo el mundo debe haber superado la prueba definitiva, la llamada Batalla de Natación. Algunos la superan al principio. Otros tendrán que practicar una semana tras otra hasta que están en condiciones de pasarla. Esta prueba apenas dura tres minutos, pero este tiempo se hace eterno para aquellos que le tienen demasiado respeto al agua. Vestidos con camisa y pantalón, cargados con correajes cuyas cartucheras llevan un peso de unos 6 kg y con un antiguo fusil de 7,7 mm en bandolera, los candidatos al examen se ponen en fila

para subir a la terrible palanca de saltos.

Cargado con todo lo dicho, cansado de la reciente sesión de gimnasia, te detienes en el extremo de la palanca. Es un salto de 3 metros en una piscina que tiene 4 metros de profundidad.

Piensas que es demasiado alto y demasiado profundo.

"Una mano en la culata", grita el instructor, "y la otra en la correa portafusil."

Vestidos en la piscina

Una rápida plegaria y lanzarse inmediatamente al vacío, las piernas y el cuerpo rectos y rígidos, para desaparecer bajo el agua como una carga de profundidad en medio de un pequeño surtidor de espuma. Los segundos parecen una eternidad mientras descendes y, luego, empiezas a nadar hacia la superficie conteniendo la respiración. Piensas en qué sucedería si, por error, se te ocurre la peregrina idea de aspirar agua por la nariz o la boca.

La Semana Quinta empieza con clases de lectura de mapas: al cabo de un mes te someterán a una prueba en el campo. Debes echar una ojeada a un plano y orientarte de forma casi instintiva.

y la segunda mitad, al paralelo (la latitud); la coordenada corresponde a la esquina sudoccidental de la cuadrícula en la que se ha encontrado el lugar que se ha querido indicar.

Con frecuencia se requiere una precisión mayor que ésta, por lo que los militares normalmente emplean mapas hechos a escala 1:50 000, con lo que se cubre un área de unos 40 km². Se pueden subdividir mentalmente las cuadrículas en 10 partes iguales, a lo largo de cada lado, numeradas del uno al 10 desde la esquina sudoeste. Con la práctica y cierto conocimiento de la lectura cartográfica, en la masa confusa de líneas y signos que puede parecer un gran mapa se pueden localizar acci-



Preparación para el combate

La enorme piscina amplifica el eco de las voces de los instructores mientras los reclutas aprenden a saltar y nadar vestidos. Llevas unos correaes que pesan 6 kg en conjunto y un viejo fusil de 7,7 mm. Si pierdes algo por el camino, deberás sumergirte 4 m y recuperarlo del fondo.

Una vez en la superficie, nadas como puedes, de costado o haciendo braza, hacia un punto marcado en la orilla derecha de la piscina. El secreto de una buena brazada radica tanto en estar relajado como en el propio esfuerzo físico. Todo resultaría más fácil si la flotabilidad de tu cuerpo no fuese anulada por el peso de los correaes, el fusil y el uniforme empapado.

Pánico

"Calma, calma, relajaos", grita un instructor. El pánico y el cansancio pueden provocar que las piernas se hundan y el cuerpo tienda a su posición vertical, lo que no es difícil teniendo en cuenta que el peso del equipo tira de uno hacia el fondo.

"Levantad esos traseros", grita de nuevo el instructor. Una vez llegas a la orilla de la piscina, pero todavía sin poder sujetarte, debes nadar hacia la izquierda, hacia la otra pared. Ahora, manteniéndote a flote a unos centímetros de la pared, debes quitarte el fusil y entregárselo a un compañero que espera agachado cerca del borde,

para luego quitarte también los correaes y dárselos al mismo tipo. El problema se presenta tan pronto como empiezas a quitarte el portafusil o los correaes, pues te hundes irremisiblemente. Lo intentas de nuevo, pero desapareces bajo la superficie con los brazos en alto como quien ruega al Cielo la venida de las lluvias.

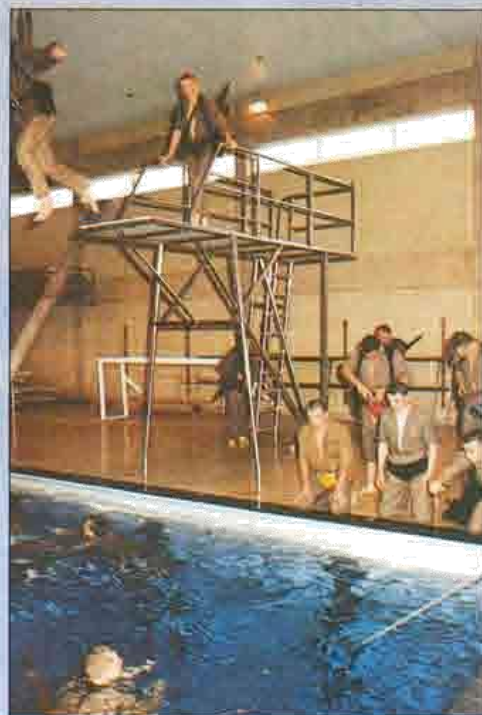
"Mírale cuando le entregues el equipo; debes ver lo que estás haciendo". Tan pronto como levantas los brazos, el cuerpo se sumerge en las profundidades.

"No dejes de mover los pies, dale duro, no te detengas, y no te agarres al borde". El instructor mete prisa a los desfallecidos nadadores y les alienta a terminar el ejercicio. Algunos logran pasar su equipo al compañero, pero tienen que utilizar las escalerillas para salir del agua en lugar de levantarse a pulso sobre el umbral, que sería la forma correcta.

Han fracasado.

Otros están tan cansados que tienen que asirse a la orilla, como sea. Fracaso total.

Algunos pierden los correaes o el fusil,



Cuando saltas de la palanca, el peso del equipo y el fusil te arrastran directamente al fondo de la piscina. Sales a flote e intentas nadar, pero no puedes relajarte y el uniforme mojado supone un engorro increíble.

que caen al fondo. El instructor recrimina: "Yo de ti bajaría a buscarlo. ¿A que sí?"

Esto es lo más difícil de todo; exhaustos, casi rendidos, tienen que sumergirse para rescatar el equipo que se les ha ido al fondo. Algunos lo consiguen, otros no.

Los nadadores poco duchos reciben un entrenamiento especial, mientras que los demás practican para las pruebas o hacen natación libre. A los nadadores poco capacitados se les ordena hacer anchos de piscina para que mejoren su técnica y adquieran la fortaleza y la confianza que les es necesaria. Los instructores gritan, pero tienen mucha paciencia. Convertir a un neófito en las artes natatorias en alguien capaz de superar la Batalla de la Natación no es fácil ni rápido. Pero no hay otra opción: o superas la prueba o te envían de vuelta a casa.

La finalidad de la prueba es que llegues a una de las orillas de la piscina con tu arma y todo el equipo. Algunos reclutas pierden parte de él y deben sumergirse una y otra vez hasta haberlo recuperado todo.



Preparación para el combate SEMANA 6

Lo que cuesta superar las Pruebas de Comandos

CITA CON ANA

"Cualquier cosa puede valer", dice el instructor médico al tiempo que muestra un par de cuerdas, unas tablas de madera y unas prendas de viejos uniformes de combate de los años cuarenta. Estamos en la Sexta Semana y la tropa ha sido concentrada en uno de los locales cerrados de la base para tomar parte en unas prácticas de primeros auxilios.

Durante las primeras semanas del curso de instrucción básica se llevan a cabo dieciséis clases teórico-prácticas de técnicas de primeros auxilios. Esta semana habrá un examen escrito, y en la decimotercera tendrá lugar una prueba práctica, durante la llamada Carrera Bautista. El instructor divide la sección en tres pelotones. Uno de ellos practicará técnicas de reanimación con el "Torso de Ana Resucita", una grotesca muñeca preparada para esta clase de entrenamiento: la "chicap" es un torso femenino hecho de goma rosada, cortado por la cintura, sin brazos y con una peluca rubia.

Resucitar a la rubia

Bajo una amplia variedad de circunstancias, desde una noche en la ciudad hasta una situación en el campo de batalla, un Royal Marine puede encontrarse en la necesidad de tener que reanimar a una persona inconsciente que puede haber dejado de respirar o cuyo corazón se haya detenido, o ambas cosas a la vez. Y es ahora cuando debes aprender las técnicas de reanimación con la extraña muñeca rubia platino.

"Comprueba si respira", ordena el instructor. Acercas el oído y escuchas, pones un espejo en contacto con los labios para ver si lo empaña, observas si el pecho sube y baja. Si no hay ningún indicio de respiración, lo primero es despejar las vías respiratorias del paciente. Echás hacia atrás la cabeza del maniquí para que la lengua no impida el paso del aire.

Limpiar las obstrucciones

Deberás retirar con los dedos cualquier cosa que obstruya la boca o la garganta, como restos de comida a medio masticar, vómitos y piezas dentales. No puedes andarte con contemplaciones. Cada segundo sin aire es una invitación a la muerte o a daños cerebrales irreversibles. Debes cerrar la nariz con los dedos, colocar la

boca sobre la de la muñeca y, para empezar, exhalar enérgicamente hacia los pulmones de la víctima en cuatro rápidos impulsos.

"Muévela la cabeza hacia un lado después de cada exhalación por si vomita", avierte el instructor.

"Haz lo que te digo o la víctima te invitará a una ración de pollo frito de «segunda mano». Te aseguro que no es la cosa más agradable del mundo."

Parada cardíaca

"Ahora búscale el pulso". Si no encuentras pulsaciones es que el corazón se ha detenido, de modo que debes forzar la actividad del músculo cardíaco, obligarle a que bombee sangre, sin abandonar los intentos de resucitación respiratoria con el boca a boca. El médico te enseña a colocar la palma de una mano sobre el

esternón y, con la otra mano apoyada sobre la primera, a presionar el pecho de la víctima, que descenderá 4 o 5 cm cada vez.

"Si oyes un crepitar de costillas es que estás empujando con demasiada fuerza."

El instructor no ha pretendido hacer reír: es muy fácil excederse en la presión.

Los reclutas aprenden a actuar con cierto método: dos insuflaciones en los pulmones de la víctima seguidos de 15 presiones en el pecho. Si no estás solo la técnica varía, realizándose una insuflación cada cinco compresiones; uno aplica la respiración boca a boca mientras el otro se ocupa del corazón.

Boca abierta

La tropa practica por turnos. Cada nuevo reanimador se acerca a "Ana" con cierta aprensión y nerviosismo. Esa muñeca de peluca rubia, inerte y con la boca abierta,



Mover un herido es un asunto bastante delicado: si lo haces mal puedes causarle más heridas.



Los reclutas aprenden la forma de improvisar una camilla para mover una baja con heridas en las piernas.



Con las piernas inmovilizadas, el "herido" se siente como un niño atado, pero el fin es lo que cuenta.



He aquí como un herido supone la anulación de cinco combatientes.

Semana 6.^a: Horario

Periodo	Lugar	Tema
LUNES		
1 (08.00-08.45)	Compañía	Servicios académicos
2 (08.55-09.40)	Gimnasio	Preparación Física Inicial 17
3 (09.50-10.35)	Capilla	Instrucción Religiosa 3
4-5 (10.55-12.35)	Aula	Técnica 9 y práctica 4 del SAGO; práctica 4 del SLR
6 (13.55-14.40)	Sala de actos	Primeros auxilios 5: fracturas y lesiones
7-8 (14.50-16.30)	Aula	Entrenamiento en el SAGO y el SLR
9 (17.00-17.45)	Sala de actos	Conocimientos militares: Prueba 1

MARTES		
0 (antes de 08.00)	Sala de actos	
1-8 (17.00-16.30)	Polígonos A y B	Teoría del Grupo Trén con el SAGO y el SLR

MIÉRCOLES		
1 (08.00-08.45)	Enfermería	Vacunaciones
2-3 (08.55-10.35)	Sala de actos	Transmisiones 2: Establecer contacto
4 (10.55-11.40)	Gimnasio	Preparación Física Inicial 18
5 (11.50-12.35)	Piscina	Natación 12
6 (13.55-14.40)	Compañía	Charla del jefe de sección
7-8 (14.50-16.30)	Cine	Primeros auxilios 6: hipotermia y mordida

Periodo	Lugar	Tema
JUEVES		
1 (08.00-08.45)	Cine	Primeros auxilios 7: prácticas de los mismos
2-3 (08.55-10.35)	Aula	Prácticas de primeros auxilios
4 (10.55-11.40)	Gimnasio	Preparación Física Inicial 18
5 (11.50-12.35)	Piscina	Natación 13
6-8 (13.55-16.30)	Patio	Orden cerrado
VIERNES		
1 (08.00-08.45)	Campo	Marcha individual de 6,5 km
2 (08.55-09.40)	Sala de actos	Técnica: El papel de la Royal Navy
3 (09.50-10.35)	Sala de actos	Primeros auxilios 8: Piel
4-5 (10.55-12.35)	Cine	Lectura de mapas 2: contornos y relieve
6-8 (13.55-16.30)	Patio	Orden cerrado

SÁBADO		
1-5 (08.00-08.45)	Gimnasio	Preparación Física Inicial 20
2 (08.55-09.40)	Sala de actos	Lectura de mapas 3: escalas y distancias
3-5 (09.50-12.35)	Sala de actos	Práctica de lectura de mapas



Se utiliza una combinación de presiones en el pecho y insuflaciones boca a boca para reanimar a la víctima. Pero una presión excesiva puede romperle las costillas.

desconcierta a los reclutas. Pero debe tomarse en serio. Esta técnica salva vidas.

"Esta técnica, lo creáis o no, funciona en el 70 por ciento de los casos. Debeis insistir en la reanimación de la víctima hasta que seais relevados o hasta que un médico os diga que el herido ya no puede recibir ningún tipo de ayuda. Una vez tuve que reanimar a una persona durante una hora y tres cuartos. Y en otra ocasión mantuve vivo a un hombre durante 14 horas, aunque su corazón había dejado de latir. En ambos casos las víctimas sobrevivieron. Ésta es la forma en la que debeis actuar, y nunca dejándoos llevar por vuestro impulso a temblar de miedo, gritar, vomitar o echar a correr."

La muñeca emite un extraño quejido y todos se acercan a ver qué le pasa.

En otro local de la base, los demás pelotones de la sección aprenden las técnicas básicas de evacuación de bajas con heridas de arma de fuego en las piernas, incluidos huesos rotos. Una prenda del uniforme protege la herida. Un cabestrillo hecho con fusiles inmoviliza la pierna y el

Los reclutas practican la reanimación boca a boca con "Ana Resucita", un torso de maniquí al que cuesta tomarse en serio. Las técnicas de resucitación deben ensayarse hasta que resulten instintivas: en una situación real no puedes detenerte a pensar "¿Cómo dijo el sargento que debía hacerse?"



Debes limpiar de obstrucciones (piezas dentales, comida) las vías respiratorias del paciente, cerrarle la nariz con los dedos e insuflarle en la boca.

Preparación para el combate

pie del sujeto. A otro herido le atan un palo a la pierna para inmovilizar su fémur fracturado.

En contacto

También durante la Sexta Semana tienen lugar las primeras clases prácticas con radios de campaña de corto alcance. Los equipos utilizados son los Clansman 349 y 350. Lo primero que se enseña a la tropa es la manera de utilizar los códigos de llamada y los procedimientos básicos de emisión y recepción de mensajes por radio.

"Tenemos que machacar una y otra vez la idea de la seguridad en las transmisiones", nos comenta un instructor. "Los indicativos de llamada y los procedimientos de autenticación pueden aprovecharse para confundir al enemigo que esté a la escucha. El empleo de un lenguaje apropiado y sencillo permite comunicarse con rapidez y precisión. Cuando llegan aquí, algunos de ellos tienen una extraña idea acerca de las transmisiones, resultado de lo que han visto y oído en las series policíacas de televisión y en las redes de onda ciudadana. Pero el tipo de terminología al que pueden estar acostumbrados no sirve en las transmisiones militares. No puedes empezar con un «Hola, Fred»."

Enmudecer

El Clansman tiene un pequeño auricular, un laringófono, un interruptor y poco más. Los hombres trabajan por parejas, y cada uno coloca el equipo al otro.

Todos quieren hablar al mismo tiempo, pero cuando llega la hora de la verdad algunos se quedan súbitamente mudos.

"Decid algo, cualquier cosa."

Un murmullo. Zozobra y algo de vergüenza. Es algo muy parecido al miedo escénico. Hay que darles pie para que empiecen a hablar.

Los Clansman funcionan con 10 pilas de larga duración que tienen una vida total de 24 horas. El alcance es de cerca de 3 km en el campo, que disminuye a 1.500 metros ante la presencia de árboles y a sólo medio kilómetro en zonas edificadas.

Objetivo principal

Existe una buena razón por la que todos deben aprender el empleo de los equipos de radio. Los hombres que llevan los radioteléfonos se convierten en objetivos primordiales de los francotiradores. Elimínalos y reducirás la eficacia de quienes dependen de ellos para comunicarse con el mando.

De las lecciones que se imparten en las

primeras semanas, las más importantes tienen que ver con la forma de transmitir mensajes sobre contactos con el enemigo. Nada más se produce un contacto, ya sea visual o por el fuego, el primer

mensaje será: "CONTACTO. AGUARDA."

Mensaje de contacto

Este mensaje interrumpe cualquier otra transmisión de menor importancia, y puede servir para pedir ayuda. El informe del contacto debe obedecer este orden:

- 1 Cuándo
- 2 Dónde
- 3 Qué es
- 4 Qué hace
- 5 Qué haces tú

La instrucción de orden cerrado se practica a diario y requiere toda tu atención. La tropa aprende rápidamente y ha adquirido una coordinación notable, pero los instructores nunca parecen satisfechos.



En la Sexta Semana aprendes la forma correcta de utilizar las radios militares, que no tiene nada que ver con lo que hayas visto en la TV. Un instructor enseña la manera de usar una radio en campaña.

Preparación para el combate SEMANA 7

Lo que cuesta superar las Pruebas de Comandos

EN EL POLÍGONO

Cumplido el tercer día en el polígono de tiro, los instructores comienzan a estar hartos del estofado de carne del rancho, pero a los reclutas no les importa demasiado comer cada día lo mismo. La pitanza, con trozos de carne, patatas y salsas, es traída cada día, en grandes termos, desde Lympstone al polígono de tiro de Straight Point, una prolongación

del golfo de Sandy cercana a Exmouth.

El viento de levante parece filtrarse por la tela del uniforme, y el rancho casi siempre es bienvenido y se engulle con fruición. La Semana Siete supone el primer contacto con el fuego real, y tal parece como si el estofado de carne ayudara a afinar la puntería.

En realidad, unos días antes has hecho

los primeros disparos en el polígono de 30 m del propio Lympstone, un primer contacto con lo que se siente al hacer fuego con el SLR. Ahora, en el Polígono Oeste —una galería de tiro limitada por un gran talud de arena situado detrás del parabolas donde se encuentran los blancos—, aprendes a centrar los elementos de puntería y a disparar a 100, 200 y 300 m. Es aquí donde —si te has aplicado antes— adquiere sentido el consejo repetido monótonamente por los instructores: "sujeta el fusil firmemente contra el hombro."

Magulladuras en el hombro

El SLR no da una "coz" demasiado fuerte, sino que tiende a levantarse en vez de regular contra el hombro. Pero tres días seguidos en el polígono pueden causarte magulladuras si no sostienes el arma con firmeza; además, asir el arma fuertemente ayuda a conseguir un tiro más agrupado.

No todo el mundo tira exactamente igual. Las diferencias de constitución física, vista y formas de agarrar el arma influyen en la puntería y en el retroceso del fusil. Es por ello que cada hombre debe aprender a ajustar los elementos de puntería de su arma. Extrayendo la media de una serie de disparos hechos cuerpo a tierra a un blanco situado a 100 m es posible hallar la posición exacta del punto de impacto principal (PIP), que se traducirá en la corrección del arma.

Haces grupos de cinco disparos. Cada grupo es medido en relación a los centros de dispersión máxima (DM) de los impac-

Por fin tienes la oportunidad de hacer fuego real en un gran polígono. Ahora empieza a tener sentido la instrucción previa: si no embutas el fusil con firmeza sobre el hombro y lo puchas del



Semana 7.^a: Horario

Período	Lugar	Tema
LUNES		
0 (antes de 08.00) Campo		Traslado al polígono
1 (08.00-08.45) Sala de actos		Técnica 14 del SARO, sección 5 del SLR
2-8 (08.55-16.30) Polígono		Tiro con el SARO y el SLR
9 (17.00-17.45) Campo		Regreso a la base
MARTES		
0 (antes de 08.00) Campo		Traslado al polígono
1-8 (08.00-16.30) Polígono		Tiro con el SARO y el SLR
9 (17.00-17.45) Polígono		SARO/SLR: introducción al tiro nocturno
MIÉRCOLES		
0 (antes de 08.00) Campo		Traslado al polígono
1-8 (08.00-16.30) Polígono		SARO/SLR: aplicación de tiro elemental
9 (17.00-17.45) Campo		Regreso a la base
JUEVES		
1 (08.00-08.45) Páño		Revisión del T. Col.
2-3 (08.55-10.35) Páño		Orden cerrado

Período	Lugar	Tema
4 (10.55-11.40) Sala de actos		Primeros Auxilios 9: en campaña
5 (11.50-12.35) Gimnasio		Preparación Física Inicial 21
6 (13.55-14.40) Piscina		Natación 14
7-8 (14.50-16.30) Sala de actos		Lectura de mapas 1. ^a evaluación
VIERNES		
1 (08.00-11.40) Sala de actos		Lectura de mapas 4: brújula y lecturas magnéticas
5 (11.50-12.35) Gimnasio		Preparación Física Inicial 22
6-7 (13.55-14.35) Sala de actos		Transmisiones 3: correcciones, repeticiones, mensajes de contacto
8 (15.45-16.30) Campo		Carrera libre de 6,5 km
SÁBADO		
1-3 (08.00-10.35) Páño		Orden cerrado
4 (10.55-11.40) Sala de actos		Charla: la batalla de Gibraltar
5 (11.50-12.35) Gimnasio		Preparación Física Inicial 23

tos en el blanco. Cuando se ha tirado un mínimo de cuatro grupos de disparos y los resultados han sido anotados en la hoja de control de cada recluta, se deduce el PIP y los elementos de puntería se ajustan de acuerdo a ello. Entre los accesorios de cada SLR hay una herramienta que sirve para ajustar el tornillo de elevación del punto de mira y el de movimiento horizontal del alza. A continuación se sella el tornillo del punto de mira con un producto adhesivo.

El viento también influye

La estancia en el polígono supone romper con la rutina del gimnasio, el patio de armas y las aulas.

"Venga, ahora tú, cinco disparos."

El viento es frío y sopla desde atrás de los tiradores, en dirección al mar. Es mejor así, pues si sopla de través afectaría al ajuste de los elementos de puntería.

El parabolas está en dirección sur-suroeste, y el sol de la tarde te da en pleno rostro. Has disparado ya a 100 y 200 m, y ahora lo haces a 300 m y en diferentes posiciones. Cargas el arma, pruebas y corriges tu posición, y vuelves a apuntar.

Blanco de tamaño real

Trescientos metros más allá, se alzan de nuevo las "Figuras Once", unos blancos en los que aparece un infante de tamaño real

en actitud de ataque, con casco, un fusil y la boca abierta como si gritase. Sujetas el arma con decisión, apuntas al centro del blanco, retienes la respiración y tiras del disparador.

Los protectores auditivos hacen que cada disparo suene como un breve "clang" metálico. Lo sientes más dentro de la cabeza que en los oídos. Al mismo tiempo, la culata te golpea el hombro y el cañón se levanta. El casquillo describe una curva en el aire, hacia la derecha. Vuelves a apuntar, y una nubecilla blanca en el parabolas delata dónde ha ido a parar tu disparo: cuatro puntos por cada impacto en el centro del blanco, dos si das en los dos sectores externos siguientes y uno si la bala va a la zona más exterior. Apuntas, aguantas la respiración y disparas.

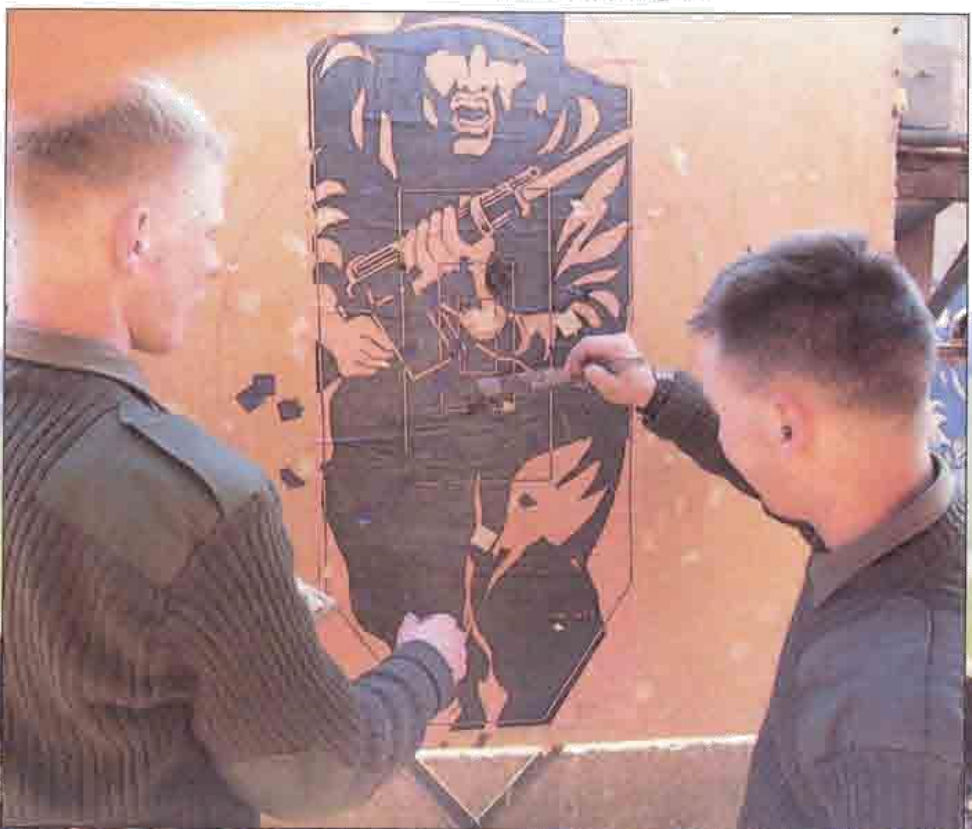
En el parabolas, la mitad de la sección que no está disparando se ocupa de los blancos. Metidos en una trinchera ancha



Se establecen turnos para atender los blancos, accionar las poleas que los izan y bajan, y señalar el resultado de cada disparo.

y profunda, dos hombres se ocupan de cada blanco: uno se pelea con las poleas, ruedas dentadas y cadenas que suben y bajan las "Figuras Once" después de cada disparo, y el otro aplica los parches en los agujeros. En la trinchera los disparos suenan agudos. Los blancos se agujerean como por arte de magia. Ahora han izado "Figuras Doce", blancos en los que aparece medio hombre en vez de la figura entera.

Disparas contra el blanco llamado Figura 11 ("enemigo cargando"). Te darán cuatro puntos si aciertas en el mismo centro, dos si das en las zonas exteriores y uno si el disparo da en el blanco pero no en la figura.



Preparación para el combate

Parchear los agujeros

"Cambio de blancos."

Chirrían las cadenas y las "Figuras Doce" descendían al foso.

"Parcheadlos."

Los agujeros se tapan cuidadosamente con papel adhesivo.

El sargento de la sección está decidido a que todo el mundo lo haga bien. Los instructores se interesan por los reclutas con problemas, les animan e indican qué hacen mal.

Pasar la prueba

Ha transcurrido la mitad del tercer día en el polígono y sólo un puñado de reclutas no ha alcanzado el nivel necesario. El frío viento azota la meseta y se cuela entre las caravanas aparcadas cerca del lugar. El sol se refleja en el canal de la Mancha. Los instructores se reúnen en torno a los que todavía disparan y les corrigen la manera de empuñar el arma y de apoyarla contra el hombro. Los disparos suenan secos.

Todos llegarán al nivel exigido. Es cuestión de tiempo y perseverancia. Hay que intentarlo de nuevo. Mientras tanto, quienes han pasado la prueba forman para la segunda laguna. Los demás se concentran en los blancos, contienen el aire en los pulmones y tiran de la cola del disparador.

Nadie dispara exactamente de la misma forma; la agudeza visual, la constitución física y la manera de empuñar el arma inciden en la agrupación de los disparos. En los tres días en el polígono de tiro aprendes a ajustar tu arma para que se adapte a tus características.

Se compensa la falta de calidad del rancho dando una cantidad superior de comida. Después de una larga sesión en el polígono necesitas una buena dosis de calorías.

Preparación para el combate SEMANA 8

Lo que cuesta superar las Pruebas de Comandos

MARCHA NOCTURNA

El valle de Hawkerland se halla en los montes que dominan Woodbury Common y es azotado por el viento que baja de las colinas situadas a levante, a veces en dirección al mar, que no está demasiado lejos. La tropa va a tomar parte en el Cazador de Luna, un ejercicio de tres noches de duración que tiene lugar durante la Octava Semana del curso de instrucción de los Royal Marines. Un soldado ha olvidado limpiar el terreno antes de prender su hornillo de combustible sólido, se ha encendido la hierba de alrededor y el viento amenaza con propagar el fuego. El recluta lo apaga entre maldiciones, temiendo que algún instructor se haya apercibido del incidente.

Emergen los caracteres

Los hombres se conocen mejor. Han comenzado a aflorar algunos caracteres entre la tropa: el gracioso, el quejica, el "duro". Algunos reclutas son más extrovertidos que otros y atraen la atención de los instructores, que andan buscando líderes potenciales. Pero todavía es demasiado pronto. Más adelante, el endurecimiento del programa de instrucción sacará a flote cualidades de primer orden de aquellos de los que menos lo esperas. La mayoría de las tareas resultan más fáciles y eficaces si se llevan a cabo por parejas, por lo que se fomenta entre la tropa la necesidad de trabajar en equipo.

Expertos en camuflaje

La sección practica los principios del camuflaje personal. El valle es un terreno elevado, barrido por el viento, cubierto de tojo, brezos, helechos y hierba alta y resistente. Intentas mimetizar el casco, la gue-

rrera, los pantalones, todo, con hojas y hierba hasta que más que un combatiente pareces el espantapájaros del *Mago de Oz*.

Cada hombre se preocupa del camuflaje de su compañero. Se presta atención especial a la espalda, que quedará expuesta cuando se haga cuerpo a tierra para ocultarse o abrir fuego, y al casco, cuya forma inconfundible debe "romperse" en la medida de lo posible.

La crema de camuflaje facial se presenta en barras dobles, de color marrón oscuro en un lado y verde oscuro en el otro. El frío ambiental ha endurecido la cera, de modo que debes echarle el aliento o acercarle la llama del encendedor para que se ablande lo suficiente y te la puedas aplicar. Se oscurecen rostros y manos, cuyas formas desaparecen bajo trazos difusos verdes y marrones.

El viento barre inmisericorde la superficie del valle mientras los soldados se ayudan a aplicarse la crema. Igualmente difícil será quitársela, especialmente cuando deban hacerlo frotándose con agua fría. Quien más quien menos se presentará a la revista de la mañana siguiente con sombras verdes y marrones en el rostro.

Confundirse en el terreno

Una vez todo el mundo se ha camuflado, se forman dos equipos para comprobar la eficacia del trabajo realizado.

"Equipo «A», media vuelta. Equipo «B», teneis un minuto para esconderos. Y no os alejéis más de cien metros."

Los del equipo "B" echan a correr en busca de un escondite. El terreno es bas-



Semana 8.ª: Horario

Periodo	Lugar	Tema	Periodo	Lugar	Tema
LUNES			JUEVES		
1 (08.00-08.45)	Compañía	Saludos académicos	0-1 (antes de 08.00-08.45)	Campo	Ejercicios de tiro
2 (08.55-09.40)	Compañía	Práctica de equipo	2 (08.55-09.40)	Campo	Táctica: juegos de distancias
3 (09.50-10.35)	Compañía	Preparación Física	3-4 (09.50-11.40)	Campo	Táctica: prácticas
		Ítem 24	5 (11.50-12.35)	Campo	Táctica: juegos de equipo
4 (10.55-11.40)	Compañía	Formación religiosa-A	6 (13.55-14.40)	Campo	Táctica: prácticas
5 (11.50-12.35)	Compañía	Clasificación de la fuerza	7 (14.50-15.35)	Campo	Táctica: tiro en combate
6 (13.55-14.40)	Paseo	Orden cerrado	8 (15.45-16.30)	Campo	Táctica: juegos de distancias
MARTES			9-4 (17.00-nóche)	Campo	3° marcha nocturna
0 (antes de 08.00) Paseo		Recolección de material para el ejercicio	VIERNES		
		Campo de Luna	0-1 (antes de 08.00-08.45)	Campo	Limpieza el campamento
1 (08.00-08.45)	Campo	Montar el campamento	2-5 (08.55-12.35)	Campo	Práctica con el S&B/STH
2-4 (08.55-11.40)	Campo	Práctica de lectura de mapas	6-7 (13.55-15.35)	Campo	Regreso a la base
5 (11.50-12.35)	Campo	Práctica de lectura de mapas	8 (15.45-17.45)	Base	Limpieza y desactivación de campamento
6 (13.55-16.30)	Campo	Práctica de lectura de mapas			
8-4 (17.00-noche)	Campo	1° marcha nocturna			
MIÉRCOLES			SÁBADO		
1 (08.00-08.45)	Campo	Ejercicios de tiro	1-3 (09.00-10.35)	Paseo	Orden cerrado
2 (08.55-09.40)	Campo	Táctica: prácticas	4 (10.55-11.40)	Sala de actos	Los Cuatro Virreyes de los Reyal Mares
3 (09.50-10.40)	Campo	Táctica: 10 del S&B y 12 del SLR			Preparación física
5-6 (11.50-14.40)	Campo	Táctica: elegir una zona	5 (11.50-12.35)	Gimnasio	Ítem 25
7-8 (14.50-16.30)	Campo	Táctica: ocultación			
9-4 (17.00-noche)	Campo	2° marcha nocturna			

Cuando llega la Semana 8 ya tienes cierta experiencia de la vida en el campo, pero algunos compañeros cometen todavía algunos errores elementales. Ha pasado el tiempo suficiente para que comience a emerger el carácter de los reclutas, y los instructores buscan líderes potenciales.

tante raro, pero aquí y allá hay donde esconderse, montecillos de hierba y matorral bajo.

"Treinta segundos". Los hombres del equipo «B» se dispersan y se echan al suelo, mirando las espaldas del equipo «A», que aguardan a que pase el minuto. "Equipo «A», media vuelta". Los errores de ocultación son evidentes.

A algunos se les ha ido la mano con la hojarasca y parecen bultos cubiertos de matorral, con las ramas en ángulos innaturales. Algunos son inmediatamente visibles debido a que la forma en que han dispuesto su camuflaje contrasta con la dirección en la que el viento inclina la hierba de alrededor. Uno o dos se han ocultado detrás de grandes matorrales, pero éstos son escondites muy obvios y todo el mundo se fija en ellos y al final les traiciona un movimiento involuntario o la inconsistencia del camuflaje. Pero no hay duda que, bien aplicada, la técnica es válida, pues algunos del equipo "B" son completamente invisibles a pesar de que están a sólo 50 metros.

Ocultarse y buscar

Un kilómetro más allá, en un valle largo y estrecho flanqueado por un risco y un bosque, dos grupos practican la ocultación y la búsqueda. Están separados unos 200 m. Un grupo se ha dado la vuelta y los del otro tienen 10 segundos para esconderse, corriendo en dirección al primer grupo.

"Cinco, cuatro, tres, dos, uno, ¡la tierra!"

Deben avanzar sin ser vistos hasta una línea imaginaria situada a 75 m del grupo que observa. Si lo consiguen significará que, en una situación real de combate, podrían abrir fuego impunemente contra los observadores.

Estos últimos se dan la vuelta y empiezan a otear la zona, primero a simple vista y después con los visores ópticos de los fusiles, que tienen cuatro aumentos. Hay poca luz y hace raro que llovizna. Si un

Descanso durante las lecciones de camuflaje. Buscar a otros reclutas ocultos en el valle es más difícil de lo que podría parecer.



Preparación para el combate

observador cree haber visto a uno de los "atacantes", se lo comunica a alguno de los instructores.

Se transmite la posición a dos cabos instructores, que avanzarán siguiendo las indicaciones del observador en cuestión.

"Avance tres pasos. Alto. Ahora a la izquierda. Dé dos pasos. Ahora debe estar encima de él."

"Arriba, Jones. Te han visto moverte."

Diferencias de color

Otros son descubiertos porque contrastan demasiado con el terreno. El problema es que a medida que te desplazas varía el color del entorno, de la hierba seca y clara al barro oscuro de una zona enfangada. Un soldado profesional y paciente modifica su camuflaje a medida que avanza, pero para ello debe invertir tiempo y concentración.

Uno o dos hombres han llegado a la línea de los 75 metros. Están contentos, aunque exhaustos. Reptar lentamente una distancia de 100 metros por un terreno accidentado es muy pesado. Los observadores están alicaidos, pues se les ha dicho que cualquier atacante que llegue furtivamente a 200 metros de su objetivo puede considerar que su misión ha tenido éxito. El observador descuidado puede darse por muerto.

Movimiento nocturno

Con la oscuridad llegan las marchas nocturnas. Cada hombre tiene una brújula

prismática que ya ha utilizado en las marchas diurnas en las que se dan tres cambios de dirección. Ahora se dan tres coordenadas que corresponden a los sendos puntos de control de la marcha nocturna.

Antes de partir, cada cual se prepara y consulta los planos, que contienen detalles del terreno por el que se moverá y han sido elaborados a partir de los mapas del Servicio Cartográfico. Debe calcular el número aproximado de pasos que hay entre uno y otro punto de control. Los reclutas parten hacia su primer destino a intervalos de un minuto.

Paso a paso

Cada vez está más oscuro, desaparecen las estrellas y la lluvia cae con brío renovado. Los hombres están solos. Uno de los fines del ejercicio es reforzar la confianza en individuos que deben ir de un punto a otro en la oscuridad y no tienen otra referencia que el indicador luminoso de la brújula y los pasos que den. Más adelante, en Dartmoor, cuando la niebla lo cubra todo como un sudario, necesitarán de toda su confianza para poner un pie delante del otro.

Perdido en la oscuridad

En cada punto de control, los reclutas utilizan brevemente sus linternas para leer su próxima dirección. Hay unos 700 pasos entre un punto y otro, pero es fácil perder la cuenta en estas condiciones. Ayer, alguno se desvió 2,5 km de su rumbo. Esta



Los suboficiales instructores tienen el deber de convertirte en un infante de marina. Parece imposible imaginárselos cuando eran reclutas como tú, aprendiendo a duras penas todo aquello que ahora te enseñan con paciencia y dedicación.

noche, tres no han aparecido por el último punto de control. Se pone en marcha el procedimiento de seguridad. Se lanzan tres bengalas rojas, que caen lentamente suspendidas de paracaídas. Los instructores gritan a los extraviados que se dirijan al camino principal.

Inténtalo de nuevo

Los rezagados aparecen al cabo de un rato. El sargento les recrimina. Ha faltado concentración. No se ha trabajado bien y nadie ha usado su carta de la forma apropiada. Mañana se repetirá el ejercicio y debe salir bien.

En el ejercicio Cazador de Luna se practica el camuflaje y la ocultación, la forma de romper la silueta del combatiente y confundirlo con el entorno. Por la noche tendrá lugar una marcha en la que se evaluará la capacidad de los reclutas de orientarse en la oscuridad.



Preparación para el combate SEMANA 9

Lo que cuesta superar las Pruebas de Comandos

RONDA DE NOCHE

Después de los rigores y la vida al aire libre del ejercicio Cazador de Luna durante la semana anterior, la Novena Semana parece más propia de chupatintas o de estudiantes que de soldados en periodo de instrucción militar. Hay exámenes de matemáticas y de inglés, y repasos de lectura de mapas.

Las clases teóricas son una bendición a medias. Es un cambio agradable pasar las horas sentado en el aula, lejos del viento, del uniforme mojado y de la perspectiva de pasar el día a base de las galletas, latas y gachas de avena de las raciones que se

consumieron durante el Cazador de Luna. Las clases de historia tratan sobre todo de batallas episódicas: Belle Isle y Bunker Hill, Gallipoli, Zeebrugge y Trafalgar.

Pero el inconveniente de las aulas es el cansancio, el aburrimiento. Para los instructores, un recluta es un "cabezada", pues no es raro que, si no le ven, descabece un sueño durante la clase. El mando ha intentado erradicar ese apodo, pero no lo ha conseguido.

Forma física

La gimnasia sueca, las carreras, la natación, el orden cerrado, todos los ejercicios

que se realizan en Woodbury Common exigen mucho del recluta. Grandes cantidades de comida restauran parcialmente las energías para que la gente pueda estar en forma a diario.

Si el trabajo físico es tan duro, pensarás, seguro que duermes como un lirón. Pero no es tan fácil.

Todas las prendas del uniforme deben estar limpias *siempre*. La ropa de gimnasia debe resplandecer de tan blanca cada vez que entres en el gimnasio, desde la camiseta hasta los cordones de las zapatillas. En el propio Woodbury Common o en unos campos que hay más allá te harán



La marcha nocturna con la brújula permite valorar tu habilidad de seguir una ruta preestablecida en condiciones de oscuridad total. Se trabaja en equipos de dos hombres, uno de ellos para encontrar los puntos de referencia con la brújula y el otro para contar los pasos dados.

Semana 9: Horario

Período	Lugar	Tema	Período	Lugar	Tema
LUNES					
1 (08.00-08.45)	Gimnasio	Preparación Física Inicial 28	JUEVES		
2-3 (08.55-10.35)	Biblioteca	Lectura de mapas; la brújula Silva	1-4 (08.00-11.40)	Patio	Orden cerrado
4-5 (10.55-12.35)	Aulas	Repaso de matemáticas	5 (11.50-12.35)	Gimnasio	Preparación Física Inicial 29
6-8 (13.55-16.30)	Aulas	Examen de matemáticas	6 (13.55-14.40)	Biblioteca	Orientación nocturna
			7 (14.50-15.35)	Biblioteca	Vida en campaña, primera escrita
			8 (15.45-16.30)	Biblioteca	Hablar la batalla de Trafalgar
MARTES					
1 (08.00-08.45)	Campo	Marcha de 64 km	VIERNES		
2-3 (08.55-10.35)	Aulas	Repaso de inglés	1-2 (08.00-09.40)	Patio	Orden cerrado
4-5 (10.55-12.35)	Aulas	Examen de inglés	3 (09.50-10.35)	Biblioteca	Historia: las batallas de Gallipoli y Zeebrugge
6 (13.55-14.40)	Gimnasio	Preparación Física Inicial 27	4-5 (10.55-12.35)	Biblioteca	Lectura de mapas; 2ª prueba
7-8 (14.50-16.30)	Biblioteca	Historia: las batallas de Belle Isle y Bunker Hill	6 (13.55-14.40)	Gimnasio	Preparación Física Inicial 30
			7-8 (14.50-16.30)	Piscina	Natación 16 y 17
MIÉRCOLES					
1 (08.00-08.45)	Gimnasio	Preparación Física Inicial 26	SÁBADO		
2 (08.55-09.40)	Piscina	Natación 15	1-5 (08.00-12.35)	Piscina y gimnasio	Entrenamiento de recursos y natación
3-8 (09.50-16.30)	Rase	Lectura de mapas, repaso práctico			
8-9 (17.00-noche)	Campo	Marcha nocturna con brújula			



dar barrigazos en el barro rojo de Devon cada vez que la instrucción lo requiera. Esa misma noche deberás lavarte las botas, el pantalón y la guerrera, dejarlos secar en los tendederos o encima de los radiadores y plancharlos para que estén impecables para la mañana siguiente.

Debes hacer todo eso de noche, peleándote para conseguir un fregadero, un lugar en el tendedero o una plancha. Si puedes evitarlo, no debes dejar nada para la mañana siguiente. Por ello, te robas horas de sueño, y un instante de lectura, por interesante que sea, puede convertirse en una horrible trampa de sueño. Los hombres se duermen en las pausas para fumar, sentados en el retrete e incluso de pie cuando están en formación en el patio.

Pruebas prácticas

A media semana hay dos pruebas prácticas de lectura de mapas, que se celebran en el propio Common. La primera se ocupa de la elección y seguimiento de una ruta campo a través. La segunda es una marcha nocturna con brújula.

La última vez que el cabo explica la elección de rutas, la tropa está apiñada en el interior de una gran tienda de campaña, pues llueve. Los hombres están sentados encima de sus mochilas y luchan por mantenerse despiertos.

"Fulano, ¿te estás durmiendo?"
"No, mi cabo."
"Fulano, ponte en pie."
Y permanece de pie, lo que le ayuda a mantenerse despierto. El resto de la tropa procura que no se le cierren los ojos, alejar de sí un sueño que les llega por oleadas.
"Quien se sienta amodorrado, tiene mi permiso para ponerse en pie. Al que vea dormido, lo mando a correr un rato."

Hacer memoria

Ahora, durante la prueba, intentas recordar todo lo que has aprendido, averiguar la respuesta correcta a las preguntas del cabo, escritas en unos grandes cartones fijados a la pizarra. El problema es que sentías frío y cansancio, y que la información simplemente te rebotaba.

La ruta ideal para una marcha táctica consta de una serie de lugares desde los que puedas observar sin ser visto, buenas

Debes saber cómo funciona la pesada brújula prismática, pero muchos infantes de marina prefieren comprar brújulas Silva en las tiendas de deporte.

posiciones de tiro y cobertura de los fuegos y las vistas del enemigo, y debe carecer de obstáculos para tu avance, como terrenos descubiertos, pantanos o bosques densos.

"Pero esa ruta ideal no existe, ¿verdad, Fulano?"

A Fulano le ha tocado ser el lugar común de la charla del cabo durante toda la teórica. Él lo sabe y acepta estóicamente.

"No, mi cabo."

"Deberíamos encontrar un buen resguardo del fuego enemigo. ¿Y qué me decís de una gran roca, con muchos agujeros pequeños por los que hacer fuego?" No puedes tener ambas cosas a la vez. El terreno bajo es mejor para sustraerse a la observación enemiga, mientras que el terreno alto es idóneo para emplazar observatorios y posiciones de tiro. Eliges la ruta de acuerdo al terreno y a la limitación de tus instrucciones.

Observar el terreno

En esta prueba se aconseja trabajar con anticipación, estudiando el mapa y com-

parándolo con el terreno que tienes por delante, que observarás en busca de posibles problemas, ventajas y referencias que podrán servir para orientarte. En las tarjetas de ruta señalas cualquier cosa que pueda serte de utilidad cuando marches.

En primer lugar debes establecer el punto hacia el que te diriges, para lo que usas las coordenadas en el mapa y lecturas de la brújula. Para calcular la mejor forma de llegar a tu destino, divides la ruta en sectores o "saltos" y supones en cuales de ellos podrás correr, en cuales andar y dónde deberás gatear o reptar. Una vez decidido, puedes hacer una estimación de cuánto tiempo te llevará cubrir la ruta.

Elegir un camino supone buscar cobertura. La observación y una precisa lectura de los mapas te dice el tipo de abrigo que encontrarás, pero debes ser capaz de valorar las ventajas y desventajas por ti mismo.

Esta prueba de lectura de mapas tiene lugar durante una noche invernal muy cruda. Nadie desea perderse en tales condiciones climáticas, de modo que todos intentan concentrarse al máximo.



Armas y equipos: el SLR

El Self-Loading Rifle (SLR), que está siendo remplazado por el nuevo SA80 de 5,56 mm, se denomina en realidad Enfield L1A1 y emplea munición de 7,62 mm x 51. Actualmente es una de las armas de ordenanza de los Royal Marines británicos.

Se trata de un fusil accionado por gases, adaptado del famoso FN FAL belga, con modificaciones exigidas por las Fuerzas Armadas británicas. Por ejemplo, sólo puede hacer fuego semiautomático (a diferencia del modelo originario citado), pero unos cambios menores en el mecanismo del gatillo le permite disparar también a ráfagas. Esta

limitación ha sido muy criticada (y se ha solucionado en el moderno SA80). La palanca de montar está en el costado derecho, y tanto ella como el asa de transporte pueden plegarse cuando no son necesarias.

Robusto, fiable y sencillo, el L1A1 es todavía un arma viable, aunque comienza a quedar desfasado frente a los nuevos fusiles de calibre 5,56 mm (como el español CETME L). Un tirador bien entrenado puede conseguir una cadencia de 20 disparos precisos por minuto contra blancos diferentes. La longitud de la culata puede variarse eligiendo entre cuatro cantoneras distintas.



Arriba: El muro de escalada; el hombre de la fotografía es un curtido marine que realiza una demostración. Después de años de uso, algunos de los asideros están gastados.

La tropa domina ya los secretos de la preparación física. Todos se esfuerzan por hacerlo bien, pues les espera un largo permiso de fin de semana.



El enemigo no puede ver en el "terreno muerto" y, por ello, no puede batirte con armas de tiro tenso, aunque sí con morteros o artillería de trayectoria alta.

Los lechos de los ríos y las zanjas ofrecen una buena cobertura, aunque, como las pistas, carreteras y tendidos ferroviarios, son demasiado obvios para el enemigo. Puede que éste los tenga bajo observación y que haya preparado sectores de tiro y trampas explosivas o de bengalas.

Los bosques

Los setos y arbustos proporcionan buena cobertura de la observación, pero no protección de las armas de fuego, pues las balas pueden atravesarlos. Los árboles y arbustos aislados deben evitarse, ya que son demasiado obvios. Los bosques dan una cobertura excelente, pues protegen de las vistas desde arriba y el suelo. Sin embargo, son vulnerables al fuego de mortero y de artillería. Si eres descubierto entrando en un bosque, el enemigo puede batirte rápidamente por el simple expediente de pasar las coordenadas a su artillería.

Los edificios aislados deben evitarse también. Las paredes dan cierta protección contra el fuego de armas ligeras, aun-

que siempre es preferible la piedra a los ladrillos. Las balas de los fusiles de asalto pueden atravesar los tabiques internos de las casas modernas.

Finalmente, en la medida de lo posible debes evitar las granjas y casas de campo en general. El ganado vacuno y los caballos son muy curiosos, y pueden delatarte al moverse hacia ti. Las ovejas también te descubrirán, aunque alejándose en todas direcciones. Si te acercas demasiado a la propia granja, puedes desencadenar un escándalo de perros, gansos y gallinas.

A continuación tiene lugar la marcha nocturna con la brújula prismática, el mapa y las tarjetas de ruta. Se trabaja en equipos de dos hombres, siguiendo las lecturas en cada uno de los tres sectores de la ruta. Uno de los dos hombres puede utilizar su brújula para encontrar las referencias que no sean visibles, mientras que el otro cuenta los pasos calculados previamente para cada sector del camino.

Ovejas descarriadas

La noche es clara y la mayoría de los hombres han llegado a su destino. Pero algunos han conseguido perderse. Puede que algunos se hayan apartado de su camino al contar los pasos, pues existe cierta

tendencia a desviarse ligeramente a la izquierda cuando se es diestro. Se ponen en marcha los procedimientos de emergencia y se lanzan bengalas rojas suspendidas de paracaídas. Los extraviados deben dirigirse hacia las bengalas y, cuando lleguen al camino, esperar a que les recoja un Land Rover.

Luego se vuelve a la rutina de las aulas y algunos reclutas, a hacer honor a su apodo de "cabezada". El sábado, la semana concluye en el gimnasio con el entrenamiento de recursos e iniciativa.

El muro

Por primera vez se autoriza a los reclutas a utilizar el muro de escalada. Para ello se reparten cascos protectores y botas especiales, y se imparten nociones básicas sobre la escalada en roca. Mientras tanto, en la piscina tiene lugar la familiarización con los kayak monoplazas y se explican procedimientos de emergencia.

Falta todavía un mes para que recibas entrenamiento a fondo en la escalada y la navegación en las canoas, para lo cual te trasladarán a Penhale y Senan Cove, en las costas de Cornualles. Por entonces el período de instrucción habrá llegado a su meridiano.

Preparación para el combate SEMANA 10

Lo que cuesta superar las Pruebas de Comandos

ASFIXIA

El gas lacrimógeno ataca primero a los ojos. Con la mascarilla puesta sientes una sensación de hormigueo en la piel, pero al quitártela el gas alcanza tus ojos y hace que tu rostro se vea surcado por una auténtica cascada de lágrimas. Estás en la Décima Semana, que comienza con una charla introductoria sobre la máscara antigás 56, seguida por la anunciada sesión práctica en la "sala de gas lacrimógeno".

Ser prevenido es estar preparado. Los Royal Marines suelen ser desplegados con fines operacionales en Irlanda del Norte y otros lugares conflictivos, donde a veces se utiliza el gas lacrimógeno para sofocar disturbios. Los hombres deben conocer el efecto que los gases tienen en aquellos contra quienes los utilizan, así como el efecto que tendrán en ellos mismos si se exponen accidentalmente a tales agentes.

Ajuste de la mascarilla

Fuera de la "sala de gas lacrimógeno" la tropa practica nerviosamente la colocación de las máscaras antigás. El ajuste a la cara debe ser perfecto. Incluso la barba de tres días de un afeitado desigual puede permitir la entrada de aire, por lo que esta mañana los hombres han tomado especial cuidado en su rasurado. Una docena de reclutas han sido llamados al mismo tiempo a la habitación, cuya puerta se cierra

detrás de ellos. En el interior, el instructor lleva un equipo de protección completo, rematado por una capucha, ya que tiene que pasar mucho tiempo expuesto al gas. Prende una cerilla a una bolita de gas y de repente la habitación se llena de un humo blanquecino. Lo normal es pensar "Humo. No es demasiado malo, puedo con él".

Dentro de la mascarilla la respiración

es pesada, pues el aire debe forzarse a través de el filtro multicapa. La piel empieza a escocerte tan pronto como el gas reacciona al condensarse en ella. El instructor comprueba el ajuste de las mascarillas y se asegura de que todos respiren. A veces los más nerviosos intentan contener la respiración.

Ahora ordena saltar arriba y abajo, y torsiones de cuello a un lado y a otro.

"Levantad la mano si el gas se os está metiendo por la mascarilla".

Desajuste

Se levanta una mano alarmada, y el instructor envía fuera al recluta para que se reajuste el equipo. Los demás reciben orden de correr por la habitación, luego de saltar en su puesto y, después, realizar flexiones hasta tocarse las puntas de los pies. El esfuerzo dificulta la respiración a través de la oposición de los filtros. Se acentúa la quemazón hormigueante en el cuello y el borde de la máscara.

Uno a uno, el instructor llama a los reclutas. Llega tu turno, te vuelves hacia él y le miras, con el corazón en vilo.

"Fuera la mascarilla."

Te la quitas y el gas gotea como metal fundido en tus ojos. Como se te ha ordenado, te acercas al instructor, que está de pie cerca de la puerta. Te sujeta de la guerrera.

"Número, nombre, empleo y dirección."

Explosión en la garganta

Por tanto, no hay forma de salir de allí sin respirar el gas. Los ojos lloran y apenas has pronunciado la mitad de tu nombre cuando aspiras la primera bocanada. La garganta parece estallar. Es como si te hubiesen prendido en el cuello una caja entera de cerillas. La puerta está bien cerrada, tú intentas huir precipitadamente hacia ella, pero debes seguir allí. Balbuceas tu nombre y dirección.

Otra inspiración. La garganta arde y te sobreviene un repentino impulso de vomitar. Sientes la garganta como si se estuviera cerrando, reduciéndose a la nada.

Dentro de la cámara, la escena parece sacada de la I Guerra Mundial: rostros familiares se vuelven monstruos con ojos de rana. En la cámara de prácticas deberás esforzarte para conseguir tu ración de aire a través de los filtros de la máscara.



Semana 10.^a: Horario

Periodo	Lugar	Tema
LUNES 1-3 (08.00-10.35) Sala de actos y sala G		NBO: equipos; precauciones con la mascarilla; colocación y prueba de la misma; introducción al gas lacrimógeno
La tropa se divide en dos mitades: 4-8 (10.55-13.30) Polígono F 4-8 (13.55-16.30) Polígono de 30 m 9-N (17.00-noche) Polígono D		SABO/SLR: aplicación de tiro SABO/SLR: tiro con la mascarilla SABO/SLR: tiro nocturno iluminado
MARTES 0 (antes de 08.00) Campo 1-8 (08.00-16.30) Polígono E 9 (17.00-17.45) Campo		Traslado al polígono SABO/SLR: prácticas seleccionadas Regreso a la base
MIÉRCOLES 1-3 (08.00-10.35) Páso 4-5 (10.55-12.35) Sala de actos 6 (13.55-14.40) Gimnasio 7-8 (14.50-16.30) Gimnasio		Orden cerrado Mantenimiento de armas portátiles Preparación Militar Inicial 31 Cuerda

Periodo	Lugar	Tema
JUEVES 0-1 (ante de 08.00) Gimnasio		Preparación Militar Inicial 32: examen
2-4 (08.55-11.40) Páso 5 (11.50-12.35) Capilla 6-8 (13.55-16.30) Sala de actos		Orden cerrado Formación religiosa: 5 Transmisiones: 4: código fonético
VIERNES 1-3 (08.00-10.35) Páso 4 (10.55-11.40) Gimnasio 5 (11.50-12.35) Compañía 6-8 (13.55-16.30) Sala de actos		Orden cerrado Preparación Militar 1 Charla del jefe de sección Supervivencia: técnicas 1, 2 y 3
SÁBADO 1-2 (08.00-09.40) Campo 3-5 (09.50-12.35) Compañía		Carrera de 6 km con horas de combate Charla del jefe de sección



A punto de salir. Lo malo es que el instructor te ordena quitarte la máscara y decir tu nombre y dirección. Es inevitable que respires e inhales el gas.

La temida visita a la "cámara de gas" sirve para que la tropa se familiarice con los efectos del gas lacrimógeno, un agente antidisturbios utilizado por el Ejército británico.

mientras esté cerrada y volverás a ser gaseado cuando la abras a la mañana siguiente.

Poco a poco tu maltrecho cuerpo vuelve a la normalidad. Los ojos te han dejado de llorar y doler. Puedes respirar casi con normalidad. Ahora sabes de qué se trata y cuánto tiempo se necesita para superarlo, te das cuenta de que podrías pasar la prueba de nuevo si te lo ordenaran. Casi peor que el gas mismo es el temor y la ansiedad de antes, sin saber qué te espera, lo malo que te pondrás y el tiempo que durará aquello.

Disparar con la mascarilla

De vuelta al polígono de tiro de Straight Point te pones de nuevo la máscara antigás, esta vez para experimentar qué se siente al disparar con el fusil llevándola puesta. Es una sensación incómoda, que lo es todavía más cuando debes llevar también el casco de acero. El ocular de la máscara se apoya en la culata del fusil, obstruyendo un poco el ángulo de visión.

De cualquier forma, el peor problema es el de la respiración. Te han enseñado a controlar la respiración al tirar, pero con la máscara puesta es difícil hacer pasar el aire por el filtro y pierdes el necesario control de la respiración. El resultado está muy por debajo de la media de puntua-

para evitar la entrada de aquel gas fétido. Luego se abre la puerta, eres empujado al exterior y la puerta vuelve a cerrarse tras de ti.

Por fin al aire libre, recuerdas justo a tiempo que no debes frotarte los ojos. Si lo haces, te dolerá mucho tiempo. Aspiras aire limpio y frío, tosiendo y balbuciendo, con los ojos todavía como ascuas. Te asaltan de nuevo las náuseas y las glándulas salivares, hiperactivas, derraman líquido en tu quejosa garganta.

A pesar de las arcadas, el desayuno está donde suele estar. Te lavas la cara y los ojos con agua fría (el agua caliente podría llevar los irritantes del gas a la piel). Tu guerrera necesita ser ventilada o un lavado. Si la dejas en la taquilla despedirá gas

Una vez al aire libre después de la dosis de gas lacrimógeno, piensas de nuevo en el desayuno. Cueste lo que cueste debes evitar frotarte los ojos, pues es perjudicial. Tienes que limpiar el uniforme antes de meterlo en la taquilla o te gaseará de nuevo cuando la abras.





Es importante aprender a disparar llevando puesta la máscara antigás. El ocular se apoya en la culata; es incómodo, pero al final te acostumbras a ello.

El tiro nocturno es divertido pero nada fácil. Las bengalas suspendidas de paracaídas y las disparadas por alambre proyectan una luz misteriosa sobre el polígono de tiro y te dan un tiempo limitado para disparar.

Armas y equipos: el Sterling

El L2A3 Sterling es el actual subfusil de ordenanza del Ejército británico. Entró en servicio en 1956 y, al igual que el fusil de asalto L1A1, está siendo sustituido por la llamada Arma Individual (IW) SA80.

El cargador se inserta horizontalmente en el costado izquierdo del cajón de mecanismos y alberga 34 cartuchos de 9 mm Parabellum. Su culatín metálico puede extenderse y el arma puede usarse desde el hombro, aunque algunas variantes poseen culatines fijos. La palanca selectora se halla inmediatamente encima del disparador y tiene tres posiciones: "34", "1" y de seguro ("SAFE"). También está disponible en versiones de tiro exclusivamente semiautomático.

El despiece básico del arma consiste en un armazón tubular perforado, un cierre cilíndrico y el culatín. Cuando se amartilla, el cierre es retenido en posición atrasada por el fiador. Al tirar del disparador, el cierre avanza empujado por el muelle de retorno y arrastra el primer cartucho del cargador, introduciéndolo en la recámara. La fricción con las paredes de ésta frena al cartucho, que es disparado por el percutor fijo del cierre, que todavía seguía avanzando.

ción, algo que no mejorará hasta que aprendas a relajarte y ralentices el esfuerzo respiratorio.

Tiro nocturno

Por la noche la tropa lleva a cabo una sesión de tiro nocturno con iluminación. El grupo es dividido en pelotones, cada uno de los cuales deberá esperar su turno para hacer fuego a una distancia de 100 metros desde la posición de cuerpo a tierra. Los blancos y los parabajas son apenas sombras difusas que emergen fantasmales de la oscuridad reinante, señaladas por las dobles luces rojas del polígono de tiro y que a duras penas iluminan los blancos.

El instructor ordena "Observar y tirar. Observar y tirar". Durante unos segundos no pasa nada, pero luego, con un estallido siseante, una bengala Schermuly se eleva por encima del polígono de tiro, se enciende y empieza a descender suavemente, suspendida de su paracaídas y llevada por el viento hacia las posiciones de tiro.

Los objetivos situados encima del terraplén del polígono se iluminan con la bengala y adquieren el aspecto de una fila de ataúdes colocados boca arriba. Suenan los primeros disparos, casi dubitativos, y luego todo el mundo hace fuego. La bengala muere en el aire.

El resto desciende balanceándose en su paracaídas hacia tierra, pero los blancos son de nuevo invisibles.

Diez disparos

Una bengala es detonada por cable junto al parabajas. Esta vez el efecto es una misteriosa combinación de humo y luz que ilumina mejor los blancos centrales y recorta sus siluetas contra el humo arremolinado. Cada hombre hará diez disparos en total, repartidos entre diversas clases de iluminación. Después de esta bengala detonada por cable, que ha durado mucho, llega el disparo de una pistola Very. La bengala describe un arco breve, muy brillante en la oscuridad, y desaparece tan

rápido que algunos reclutas no tiran a tiempo.

Oscuridad de nuevo. Otra bengala en paracaídas silba en lo alto, favoreciendo un lado de la línea de tiro. El instructor grita "Ahora con calma. No disparéis todos de una vez".

A la Schermuly sigue un disparo final de la Very, breve y brillante, que ilumina por igual a los objetivos y a los tiradores, subrayando las desventajas y las ventajas de la iluminación nocturna en una situación táctica. Unos pocos disparos suenan después de que la luz se ha ido, antes de que se dé la orden de que cese el fuego y se extraigan los cargadores.

Cuando los cuatro pelotones han terminado su turno se hace el recuento. Se ha tomado el ejercicio de tiro como una competición, y el resultado del pelotón ganador es del 66 por ciento, pero en esta primera ocasión muchos reclutas ni siquiera dieron en el blanco. Aún queda mucho por hacer.

Preparación para el combate SEMANA 11

Lo que cuesta superar las Pruebas de Comandos

DARTMOOR

South Dartmoor. Has llegado por fin a la Semana 11, cuya principal característica es que te someterá a una primera prueba de supervivencia en campaña. Durante las anteriores salidas al campo has experimentado ya en qué consiste la vida al aire libre y eso de preparar un vivaqueo con los ponchos, pero lo que viene ahora es bastante distinto. Esta vez no habrá paquetes de raciones ni nadie que traiga comida caliente desde la base de Woodbury Common. La tropa vivirá y dormirá en refugios contruidos con cualquier cosa que encuentre en la zona. Y los terrenos de Dartmoor son bastante menos acogedores que los de Woodbury Common. Cuando llegas al lugar, las nubes preñadas de nieve empiezan a reunirse sobre las estribaciones de aquel coto desolado.

Cansado, hambriento y aterido

Una de las finalidades de este ejercicio es, precisamente, comprobar cómo se las arreglan los reclutas cuando están cansados, hambrientos y ateridos de frío. Con este fin, el ejercicio empezó con una marcha de aproximación desde un punto situado a 30 kilómetros, orientándose con la brújula a través de la pesada y húmeda neblina matinal. Se pretende que cuando llegues al bosque situado junto al río donde tendrás tu hogar durante los próximos tres días ya estés convenientemente cansado y hambriento. El frío no se puede improvisar, pero llegará poco después.

Sobrevivir con una lata de tabaco

Cada hombre habrá preparado previamente su "lata de supervivencia", que consiste en una lata rectangular de las que se usan para guardar tabaco en la que se llevan tantos artículos útiles para la supervivencia como quepan, con excepción de comida, claro está. Tus instructores te han registrado para asegurarse de que no escondes dulces ni chocolate.

En las latas hay cuchillas de afeitar, material para encender fuego, como los trozos de hexamina de los paquetes de raciones y fragmentos de algodón hidrófilo para usarlos como yesca, además de cerillas resistentes a la humedad, una piedra de

silex y un trozo de acero para provocar la chispa, además de algún que otro mechero de parafina. Otros artículos de supervivencia guardados en las latas deberían ser sedales y anzuelos, alambres para preparar trampas, sierras de "comando" hechas de alambre dentado flexible, una brújula y condones que, usados junto con redcillas para el pelo, pueden servir para llevar agua. Todo vale y nada sobra.

Algunos reclutas más despabilados han escondido, pegado con cinta adhesiva a la lata, un paquetito de bebida caliente instantánea que esperan pase desapercibido a la inspección.

Los reclutas pasan la primera noche en grupos de tres hombres, distribuidos por el equipo de instructores aquí y allá por todo el bosque, acurrucados al abrigo de rocas salientes y amontonados contra troncos de árboles, aprendiendo de esta forma que la primera regla para conservar el calor

No, no se trata de una carrera con troncos, sino de un recluta llevando madera para su fogata en un ejercicio Dart Venture. La escena parece plácida, pero para los reclutas es un sufrimiento impuesto por la humedad y el frío. Este hombre lleva el uniforme cubierto con plásticos.

corporal consiste en pegarse los unos a los otros.

Toda el agua hay que traerla del río situado un poco más abajo y debe ser hervida o tratada con tabletas de esterilización antes de beberla; en esta parte de Dartmoor es más que probable que haya alguna oveja muerta en algún lugar río arriba, por lo que todas las precauciones son pocas.

Por la mañana los instructores os dividen en cuatro "sindicatos", cada uno de los cuales tiene que construir un refugio lo bastante grande para albergar al grupo y a sus equipos durante el resto del ejercicio. Tres de los refugios estarán situados en cuevas bajas que el paso del tiempo ha excavado en los salientes rocosos que tachonan las laderas, fuertemente arboladas. El otro refugio deberá construirse de nuevo, levantando unas paredes con pie-



Semana 11.ª: Horario

Periodo	Lugar	Tema
LUNES		
1 (08.00-08.45)	Pano	Revisa
2-3 (08.55-09.40)	Pano	Orden cerrado
4 (10.55-11.40)	Sala de actos	Conocimientos Militares 2
5 (11.50-12.35)	Gimnasio	Técnicas Militares 2
6-8 (13.55-16.30)	Sala de actos	Reposo de lectura de mapas.
MARTES		
1 (08.00-08.45)	Sala de actos	Técnica sobre seguridad
2 (08.55-09.40)	Base	Recogida de equipos
3 (09.50-10.35)	Base	Carga de equipos
4-5 (10.55-12.35)	Campo	Traslado al campo de maniobras
6-8 (13.55-noche)	Campo	Ejercicios Omega/Dart Venture/Rydels Delight
MIÉRCOLES		
1-8 (08.00-noche)	Campo	Ejercicios Omega/Dart Venture/Rydels Delight
JUEVES		
1-8 (08.00-noche)	Campo	Ejercicios Omega/Dart Venture/Rydels Delight
VIERNES		
1-4 (08.00-11.40)	Campo	Ejercicios Omega/Dart Venture/Rydels Delight
5-6 (11.50-14.40)	Campo	Regreso a la base
7 (14.50-15.35)	Base	Limpieza y devolución de equipos.
8-9 (15.45-17.45)	Sala de actos	Charla sobre los ejercicios
SÁBADO		
1-5 (08.00-12.35)	Campesino	Revisión del jefe de sección



dras secas, en la pendiente de una loma.

Construir el refugio

Pese a que la mañana es fría, agradeces que por fin haya salido el sol y trabajas junto a los compañeros de tu "sindicato" en la recogida de materiales para el refugio. Se os han mostrado los límites de vuestra zona, que recorreis en busca de troncos, ramas y materiales para preparar el techo y el suelo. Las entradas de las cuevas se prolongan hacia el exterior mediante puntales y se cubren con una techumbre hecha de musgo, helechos y hierba seca, que también se utiliza para aislar y ablandar el suelo de los rincones que servirán para dormir.

Echas una ojeada a los sedales que colocaste ayer noche en el río, de aguas rápidas, en el que hay salmones y truchas que, de momento, no se han dejado tentar por los gusanos de los anzuelos. Algunas de las trampas para conejos montadas la noche anterior han sido tocadas, pero para tu desgracia están desoladoramente vacías.

Toda la tropa sabe que en la tienda de campaña en la que se aloja el equipo de instructores hay una jaula repleta de blancos conejos de granja que constituirán la primera comida de la noche siguiente. Tendrás que matarlos, despellejarlos y lavarlos antes de cocinarlos.

Vivir entre la nieve

Con suavidad al principio y más intensamente después, la nieve caida sobre Dartmoor vuela con el viento y se arremolina entre los árboles, adhiriéndose al musgo que crece en su corteza y acumulándose en el suelo del bosque hasta que aquel escenario termina asemejándose a una tarjeta de Navidad.

Cada "sindicato" enciende una hoguera en la entrada de su refugio, contra una pared rocosa si es posible para que refleje el calor, empezando con puñados de hierba seca y cualquier otro material que sirva como yesca y siguiendo con ramitas y palos hasta llegar a los troncos y ramas grandes.

Se pretende preparar un gran fuego y alimentarlo para que dure las 24 horas del día, pero en esta primera jornada las hogueras son muy modestas, y una de ellas, casi inexistente.

Después de un largo día sin comida, vigilados por miembros del equipo de instructores, sin recibir ninguna ayuda excepto algún que otro consejo, los reclutas, agrupados en sus "sindicatos", efectúan una marcha nocturna con brújula. Arriba en las escarpaduras el viento silba y azota

Debes llevar contigo tu propio equipo de supervivencia para el ejercicio: todo lo que quepa en una pequeña lata de tabaco. Algunos reclutas han ocultado una bolsa de bebida liofilizada en la tapa hidrófuga de la lata. Los preservativos se usan para llevar agua.

el paisaje, arrastrando la nieve de aquí para allá.

Mochila de seguridad

Es en este momento cuando empieza a dejarse sentir la falta de comida y de sueño; la tropa empieza a padecer el frío que trae

Aprendes a sacrificar y desollar un conejo. No ha funcionado ninguna de las trampas preparadas por los reclutas y el animal ha sido suministrado por los instructores. En una situación real de supervivencia, la consecuencia de este fracaso sería el hambre.



Preparación para el combate

a ráfagas el viento helado. Un hombre de cada grupo lleva una mochila de seguridad. Esta contiene equipos de emergencia, que incluyen una radio PRC 350 y una batería de repuesto, dos paquetes de raciones para 24 horas, bengalas de paracaídas, un uniforme de combate completo, algunos calcetines y un capote de lana y un saco de dormir. Estos objetos no se tocarán a menos que surja una verdadera emergencia.

La velocidad de marcha es muy lenta en estas condiciones, aproximadamente de un kilómetro por hora. Cuando por fin regresas al bosque, ya de noche, una de las hogueras se ha consumido y las otras tres están a punto de hacerlo.

Es una noche fría en la que resulta muy difícil dormir. Te acurrucas junto a tus compañeros en el estrecho interior de tu refugio, pero no hay nada que hacer: apenas consigues dormir y el frío, implacable y persistente, te despierta cada dos por tres.

A la mañana siguiente, los hombres parecen moverse a cámara lenta mientras suben y bajan penosamente por las pronunciadas laderas en busca de madera para las fogatas. El espíritu de cada "sindicato" parece directamente estimulado por el éxito de su fogata. Un grupo que ha conseguido encender una hoguera respetable, que es alimentada constantemente por un buen suministro de madera, está alegre y funciona bastante bien como equipo.

En el otro extremo de la escala hay un grupo que, por más que lo intente y haga lo que haga, no parece lograr que su fogata salga adelante. A medida que avanza el día, sus movimientos se van haciendo cada vez más lentos. El equipo de instructores no le quita el ojo de encima, a la espera de los primeros síntomas de hipotermia. Finalmente, los instructores ayudan a los desventurados reclutas a conseguir un fuego eficiente. Su ánimo, desfallecido por el frío y las privaciones, parece reavivarse con las llamas que brotan de la hoguera.

Líderes naturales

En estas duras condiciones empiezan a surgir algunos líderes natos, que organizan sus "sindicatos" y estimulan constantemente a sus compañeros; el equipo de instructores toma buena nota de ello, ya que el descubrimiento de valores entre la tropa es una de las funciones importantes de este ejercicio.

Por la tarde, los reclutas son reunidos en un claro resguardado situado junto al río, donde el sargento de la sección enseña cómo se sacrifica, despelleja, limpia y se cocina un conejo.

Trabajando en parejas, los reclutas dan muerte a los animales —a razón de uno por pareja— y los despellejan según lo aprendido; después les extraen las vísceras, con-

Inspección de cabañas: los instructores siguen de cerca los progresos de la tropa, buscando cualquier indicio de hipotermia. Todo irá mejor si consigues preparar y mantener una fogata decente, pero a uno de los grupos le resulta casi imposible.



servando el corazón, el hígado, los riñones y los pulmones a un lado para cocinarlos junto con el cuerpo una vez descuartizado. Cada "sindicato" recoge algunos vegetales para acompañar sus conejos y empieza la sesión de cocina campestre.

Te lo comes todo, incluidos los trocitos de ramas y musgos que se pegaron a la carne. Ya has aprendido que el hambre es un buen acicate para la supervivencia, has observado a tu costa la lentitud con que se mueve el cuerpo sometido al frío.

"Debeis motivaros!", os han gritado los instructores repetidas veces. Finalmente, con una sensación cercana a la alarma, empezasteis a daros cuenta de lo que aquello quería decir. La inmersión en la gélida agua del río ha sido una amenaza constante, pero ha dado sus resultados. Todo el mundo ha sobrevivido.

Preparación para el combate SEMANA 12

Lo que cuesta superar las Pruebas de Comandos

AMETRALLADORAS

La tropa está muy animada, pues no se experimenta cada día el gran salto cualitativo que supone pasar de la noche a la mañana de los uniformes de faena y las bolsas de plástico para guarecerse del frío a los

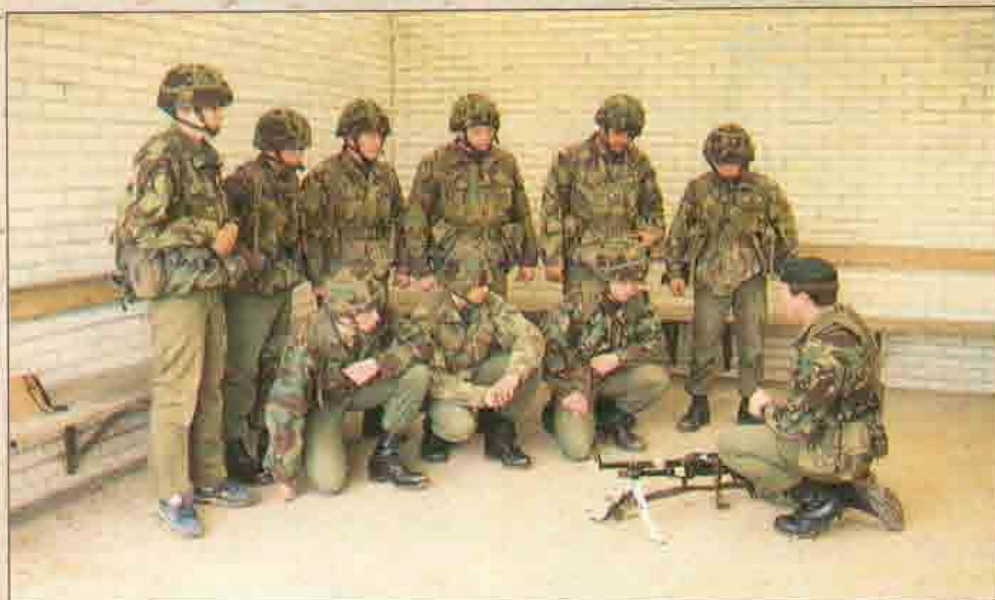
elegantes "verdes y los azules". La Semana 11 fue memorable, entre otras cosas por la posibilidad de practicar la "alta costura" con bolsas de plástico negras (las bolsas de basura son excelentes en según qué circunstancias, siempre que no brillen demasiado y puedan delatarte en condiciones de combate) allá en las gélidas estribaciones montañosas de Dartmoor, pero en la Semana 12 la tropa recibe las primeras prendas de los "azules", el elegante uniforme azul de gala de los Royal Marine, así como los diferentes elementos de los "verdes", el uniforme de media gala, de color verde.

Vestirse con estos uniformes tan distin-

tos te hace sentirte bien, parece una señal de que los profesionales del Cuerpo reconocen que ya eres alguien, que eres un serio candidato a convertirte en uno más de ellos. Pero, después de tres meses de entrenamiento, sientes todavía que se te observa a cada momento, que controlan cada uno de tus movimientos, que nada es seguro hasta que recibas la boina verde al final del curso. Pero te consuelas al pensar que otros no han llegado tan lejos.

La Semana 12 empuñaste por primera vez la ametralladora polivalente, apodada "Jimpy" por sus siglas GPMG. El entrenamiento con armas en la base ha adquirido una nueva dimensión. Tu creciente fami-

Abajo: En tu primer contacto con la ametralladora polivalente o "Jimpy" aprendes a montarla y desmontarla para su entretenimiento diario. Los procedimientos se repiten hasta que se asimilen perfectamente.



liaridad con el SLR te ha dado la confianza suficiente para aprender las complejidades de otras armas con más rapidez de lo que te fue posible en tu introducción en la Tercera Semana.

Despiece

El primer día aprendes a montarla y desmontarla, a quitarle la culata y a conocer las interioridades del mecanismo de alimentación, la recámara, el extractor y el muelle recuperador, el conjunto del cañón, que incluye el regulador de gas, y el grupo del disparador.

Comparada con el SLR, la ametralladora GPMG (equivalente a la MG-3 que utiliza

Semana 12.ª: Horario

Periodo	Lugar	Tema	Periodo	Lugar	Tema
LUNES					
0-4 (antes de 08.00-08.45)	Base	Conversación LSW/técnicas SRFS 1-3	JUEVES		
5 (11.50-12.35)	Enfermería	Prueba de tuberculosis	1-2 (08.00-09.40)	Paseo	Orden cerrado
6-8 (13.55-16.30)	Polígono	Introducción a los LSW/SBFS	3 (09.50-10.35)	Gimnasio	Carrera Técnica Militar 1
MARTES			4-5 (10.55-12.35)	Base	Práctica 1 GPMG
1-2 (08.00-08.40)	Base	Técnica GPMG 1	6-7 (13.55-15.35)	Base	Técnica GPMG 5
3-5 (09.50-12.35)	Base	Técnicas GPMG 2 y 3	8 (15.45-16.30)	Base	Práctica GPMG 2
6 (13.55-14.40)	Compañía	Revisión jefe sección	9 (17.00-17.45)	Paseo	Natación 18
7 (14.50-16.35)	Sala de actos	Técnica, pagas n.º 3	VIERNES		
8 (15.45-16.30)	Gimnasio	Técnicas Militares 3	1 (08.00-09.45)	Enfermería	Prueba de tuberculosis y citología BCG
9 (17.00-17.45)	Enfermería	Vacuna polio	2-4 (08.55-10.40)	Base	Prueba de entrenamiento de la GPMG
MIÉRCOLES			5-6 (11.50-16.30)	Campo	Preparación de la "Carrera Bapista"
1-2 (08.00-09.40)	Base	Técnica GPMG 4	SÁBADO		
3-4 (09.50-11.40)	Base	Técnica GPMG 5	1-3 (08.00-10.35)	Base	Técnicas 7 y 8 de la GPMG
5 (11.50-12.35)	Gimnasio	Técnica Militar 4	4 (10.55-11.40)	Gimnasio	Carrera Técnica Militar 2
6-8 (13.55-16.30)	Base	Entrega de uniformes "verdes" y "azules"	5 (11.50-12.35)	Base	Recogida de equipos para la "Carrera Bapista"



Un instructor enumera las causas de las interrupciones del fuego y la forma de remediarlas. Si un cartucho se queda encasquillado, debes extraerlo y nunca intentar dispararlo de nuevo.

La tropa practica en grupos de tres hombres por arma. En combate, el tirador estará asistido por uno o dos proveedores, que corregirán el tiro y procurarán una alimentación fluida y constante del arma.

tira de la palanca de montar para ahorrar golpes "en seco" a los mecanismos y se cierra la tapa de la ventana de expulsión de los casquillos.

Una carga pesada

Parece imposible que puedas memorizar semejante número de piezas y componentes, pero la simple solidez de esta arma hace que la trates con mayor respeto que

el sencillo y llevadero fusil de asalto SLR. En efecto, la ametralladora polivalente pesa casi once kilogramos, mientras que cada cinta completa de 200 cartuchos pesa sus buenos cinco kilos y medio.

Pero, para consuelo de los atareados reclutas, el montaje y entretenimiento del arma no se practica como si fuese una carrera contra reloj. Ello podría resultar confuso y más difícil. Una excesiva precipitación podría llevar a la pérdida de piezas pequeñas, con consecuencias caóticas y hasta letales en condiciones de comba-

el Ejército español) es una máquina bastante más compleja. Como es la principal arma colectiva del pelotón, normalmente servida por una escuadra de dos o tres hombres, es primordial que todo el mundo sepa, no sólo cómo hacer fuego con ella, sino también la forma de desmontarla, limpiarla, volverla a montar y solucionar todas las interrupciones posibles en condiciones tácticas.

Todas las fases del montaje y el despiece se deben practicar de manera reiterada, tanto como se machacan los procedimientos de seguridad. A cada montaje sigue una comprobación del arma. Se amartilla, se presiona el disparador al tiempo que se



Preparación para el combate

te. La intención de los instructores es que no te dejes nada, que cada cosa esté en su sitio. La velocidad vendrá de la mano de la práctica, y es evidente que tienes por delante un buen número de horas hasta que aprendas a hacerlo con los ojos cerrados.

Se os hace trabajar en grupos. Antes de iniciar el despiece del arma debe seguirse el procedimiento de seguridad, que consiste en abrir la tapa superior, amartillar el arma, levantar la teja de alimentación y cerciorarse que no haya algún cartucho en la recámara ni en los mecanismos del arma. A continuación se cierra la teja de alimentación y se presiona al gatillo, tirando de la palanca de montar para que los mecanismos se muevan bajo control.

La limpieza de la ametralladora es todo un ritual, que se oficia con las herramientas de la bolsa de entretenimiento que acompaña a cada arma.

Limpieza

En las condiciones de humedad extrema como las que reinan en algunas regiones selváticas deben extremarse los cuidados, con inspecciones y lubricados regulares para impedir la rápida formación de óxido. Éste se formará también en el desierto, pero allí la ametralladora debe mantenerse lo más seca posible para que el polvo y la arena no se adhieran a los mecanismos. La ametralladora también "suda" con el calor, y el aceite exudado se debe limpiar cuidadosamente. En las temperaturas heladas del Ártico el aceite debe usarse con mesura, ya que el frío podría espesarlo o incluso congelarlo.

Todavía durante el primer día de familiarización con el arma aprendes cómo cargarla y descargarla, a regular el alza y los procedimientos de seguridad. El instructor te enseña a acoplar los eslabones para formar una cinta de munición y cómo separarlos de nuevo, presionando la punta de una bala contra una superficie dura para extraerla de la cinta y luego desenganchar su eslabón. Las cintas de muni-

ción real vienen ya preparadas, y el instructor no deja de repetir que el único momento en que puedes verte en la necesidad de hacer una cinta de munición con trozos de otras o de llenarla con cartuchos es en una emergencia de combate.

Carga y descarga

El instructor grita "¡Carguen!"

Tú estás echado detrás de la ametralladora, con las piernas y los talones juntos, con la mano izquierda asiendo el resalte de la culata, la derecha empuñando el pistolete y el dedo índice fuera del guardamonte. Inclinas la ametralladora a la derecha, abres la tapa superior, compruebas que la cinta de munición no tenga eslabones sueltos o dañados, la sitúas en la teja de alimentación, con los eslabones hacia arriba y el primer cartucho contra el tope del mecanismo.

Mantienes la cinta en posición con la mano izquierda y cierras la tapa con la derecha. La ametralladora está cargada.

"¡Descarguen!"

Levantas la culata hasta el hombro y amartillas el arma, bajas la culata hasta apoyarla en el suelo, levantas la tapa superior del cajón de mecanismos y retiras la cinta. Tienes que quitar de la teja de alimentación los eslabones vacíos antes de volver a cerrar la tapa superior; entonces compruebas el arma, presionas el disparador con la culata levantada y apoyada en el hombro y la vuelves a dejar en el suelo, cierras la tapa de la ventana de expulsión de casquillos y finalmente sitúas a cero la corredera del alza.

Después el instructor designa a un compañero para que se convierta en el proveedor de una improvisada escuadra de ametralladora en la que tú sigues haciendo las funciones de tirador. La misión del

El tiro de la GPMG produce una fuerte impresión en los reclutas: el instructor hace fuego contra diversos blancos, desde bloques de madera hasta bidones de aceite llenos de agua.



Examen de los componentes de una ametralladora: por ahora el montaje y despiece del arma se realizan despacio para asimilar mejor cada paso. Cuando empieces a ensayar con fuego real, encontrarás más fácil limpiar la ametralladora después de cada sesión de tiro.

compañero, echado cuerpo a tierra a tu izquierda, es asegurar la correcta alimentación del arma, pero por ahora le enseñan a colocar la cinta en la teja de admisión para cargar y a quitarla para descargar.

En el segundo y tercer día de entrenamiento con la ametralladora, la tropa aprende a apuntar y a disparar, a actuar de forma inmediata cuando la GPMG sufre cualquier interrupción y los procedimientos a seguir cuando el problema tiene que ver con el sistema de gas. También se practica la solución a otros problemas, como un casquillo que no ha sido extraído de la recámara, obstrucciones en el cajón de mecanismos o el cañón, y muelles o palancas rotos.

Fuego real

En el polígono de tiro de Straight Point, el equipo de instructores demuestra a los reclutas el poder de varias armas. Está bien apuntar a un objetivo de cartón, pero incluso en el polígono de tiro lo más dramático que normalmente ves es un proyectil que pasa a través de un blanco de madera y levanta una nubecilla de arena en el parabolas.

Estás de pie a unos 50 metros por detrás del instructor y observas el efecto real de la potencia de fuego desatada de las armas individuales y colectivas que usa la Infantería de Marina británica. Por turnos, el instructor hace fuego con un SLR, un Armalite, uno de los nuevos LSW SA80 y una ametralladora GPMG.

La formidable potencia de fuego de esta última es lo que más impresiona a la tropa. A 50 metros derriba por completo un tabique de ladrillos.

Tu imaginación transporta este escenario del polígono de tiro al campo de batalla. La próxima vez que asistas a una teórica sobre la GPMG en la base sentirás un mayor respeto por esta arma venerable y comprenderás que en combate hay una gran diferencia entre estar delante y detrás del punto de mira.



Preparación para el combate SEMANA 13

Lo que cuesta superar las Pruebas de Comandos

CARRERA BAPTISTA

Ha llegado la Semana 13 y, con ella, una poderosa sensación de que las cosas están a punto de llegar a su momento culminante. De hecho, el paso a la Compañía Chatham todavía está a dos semanas vista, pero en la Semana 13 es cuando la mayoría de las técnicas aprendidas hasta la fecha deben llevarse a la práctica de manera simultánea. Los reclutas son plenamente conscientes de que deben superar el examen, pues de lo contrario serán apartados de su sección y sometidos a un proceso de "recuperación".

El ejercicio de la Carrera Baptista es una evaluación que debe tomarse en serio. Durante dos días la tropa se someterá a pruebas sobre todo lo aprendido en Woodbury Common. Hay mucho por lo que pasar y la presión es intensa.

Revista de equipos

La puntuación y la valoración empiezan temprano el primer día, en el barracón de instrucción de Lympstone. A las 06,30 horas, ya despiertos y preparados, los reclutas son divididos en grupos de seis hombres, a los que se ordena formar por turnos y se les somete a una minuciosa revista.

Divididos después en "sindicatos" de cuatro, reciben las instrucciones pertinentes para la siguiente fase y parten para Common. Una vez allí, siguen encuadra-

dos en los "sindicatos" originales, yendo de uno a otro PR (punto de reunión), a las áreas de control y zonas de comprobación donde se efectúan las pruebas.

Primero se pasa repaso a las aptitudes de camuflaje y ocultación. Tienes diez minutos para mimetizarte, aplicándote las cremas marrones y verdes en las zonas expuestas de la piel y empleando toda la vegetación disponible para desdibujar u ocultar las formas de tu cuerpo y tu equipo.

Localiza a tus compañeros

El instructor os ordena que os situéis en una posición de tiro dentro de un sector determinado; cuando estais instalados y procurando esconderos y confundiros con el terreno, el siguiente "sindicato", que partió diez minutos después que el tuyo, se adelanta y se pasa cinco minutos intentando localizaros a simple vista.

Después de cinco minutos, cada uno de los miembros de tu "sindicato" hace un disparo cuando se le indica. El instructor te puntúa de nuevo la ocultación, expli-

Abajo: La Carrera Baptista es un examen de todas las técnicas que se han aprendido en las primera doce semanas en la Real Infantería de Marina. La tropa es revista y enviada a Woodbury Common, lejos del Centro de Entrenamiento de Comandos.



Semana 13.^a: Horario

Periodo	Lugar	Tema	Periodo	Lugar	Tema
LUNES 0-9 (antes de las 08.00-17.45) N (toda la noche)	Campo Campo	Carrera Bapista Carrera Bapista	JUEVES 0 (antes de 08.00) Campo 1-8 (08.00-16.30) Polígono E 9 (17.00-17.45) Campo		Traslado al Polígono E Prueba de tiro S&B/S&R Regreso a la base
MARTES 0-7 (antes de las 08.00-15.15) 8 (15.45-16.30)	Campo Campo	Carrera Bapista Carrera de 6 km en orden de combate	VIERNES 0 (antes de las 08.00) 1-8 (08.55-16.30) Polígono E 9 (17.00-17.45) Campo	Campo	Traslado al Polígono E Prueba de tiro S&B/S&R Regreso a la base
MIÉRCOLES 0 (antes de 08.00) Campo 1-8 (08.00-16.30) Polígono E 9 (17.00-17.45) Campo	Campo Polígono E Campo	Traslado al Polígono E Prueba de tiro S&B/S&R Regreso a la base	SÁBADO 1-5 (08.00-12.35) Compañía/Campo		Reunión del jefe de sección



Los reclutas se mueven en "sindicatos" entre una serie de puntos de reunión prefijados, donde se les examina de una gran variedad de técnicas de combate, desde la lectura de mapas y la observación a la evacuación de bajas.

cándote por qué y cuándo te quita puntos. Cuando todo ha terminado, los grupos de reclutas deben dirigirse campo a través hasta el siguiente punto de reunión, para lo que se han dado una serie de coordenadas y referencias en el mapa.

En el cuarto de observación se ha colocado cuidadosamente una docena de elementos familiares del equipo de ordenanza dentro de un arco determinado. A cada hombre se entrega una fotografía panorámica que puede comprobar sobre el terreno y marca en ella los artículos conforme los va encontrando.

Y siguen las pruebas

Después de un almuerzo "ratonero" llega la prueba de transmisiones. Esta es la que pone más nervioso a la mayoría de los reclutas. En el cuarto de radio te entregan una PRC 349 y una hoja con todas las instrucciones pertinentes. Sintonizas la radio en la frecuencia indicada, compro-

Abajo: Acampada nocturna. Ahora sabes que en cualquier momento durante las horas de oscuridad se te puede ordenar un cambio rápido de emplazamiento.



Se pasa gran parte del ejercicio yendo de una referencia cartográfica a otra, poniendo en práctica todas las lecciones de lectura de mapas y luchando por recordar los detalles de cada prueba.

bando que todos sus elementos, tales como la batería y la antena, están adecuadamente conectados.

Envías tus dos mensajes, no con la seguridad con que debieras. Tartamudeas el indicativo y musitas un referencia cartográfica. Eres perfectamente consciente de que no has conseguido la máxima puntuación en esta prueba, pero no hay tiempo para sentarse y lamentarse, pues te espera la siguiente evaluación.

En el cuarto de Primeros Auxilios cada recluta se enfrenta a una víctima cuidadosamente preparada. Tienes que valorar las heridas y aplicarle el tratamiento que convenga en cada caso con la mayor diligencia posible.

Orientación nocturna

Esa noche, antes de que puedas acampar, los instructores han decidido que debes llevar a término una prueba de orientación nocturna individual, que consiste en llegar en un tiempo determinado a cuatro puntos de control preestablecidos utilizando exclusivamente la brújula prismática. Este examen te supone una inyección de moral, pues durante las semanas previas has participado en numerosos ejercicios de orientación. Confías en tus aptitudes para fijar y seguir las indicaciones de la brújula, contando los pasos entre los puntos de control. Es una noche clara y no te resulta demasiado difícil. Aparecen los cuatro puntos, uno tras otro. Lo has conseguido. Sólo que no hubieses localizado alguno de los puntos de control habrías suspendido automáticamente este examen.

Tras el desayuno y pasar revista, los "sindicato" parten, de nuevo en forma es-



calonada. Primero hay un ejercicio de lectura de mapas, con cinco preguntas a responder. Usando el mapa, das tu posición en una referencia de ocho cifras. El instructor entonces señala varios puntos que tienes que indicar en el mapa, deduciendo si están al alcance del fuego de los fusiles. Se te da una segunda referencia del mapa, mediante la cual debes descubrir varios puntos previamente acordados.

Éxito en la lectura de mapas

Te sientes más seguro en la prueba de lectura de mapas de lo que te sentiste en la de transmisiones (ésta fue la peor, seguro) y corriges tus anotaciones y distancias dentro de los cincuenta metros exigidos. Máxima puntuación también por haber situado una serie de puntos más distantes dentro del radio mínimo establecido de quince kilómetros.

Después, cuando se da por concluida la evaluación, la tropa se traslada de nuevo para el examen de Órdenes de Control de

Hace doce semanas no hubieras creído lo que ahora eres capaz de cargar sobre tus espaldas. En la Carrera Baptista, todo, desde los útiles de aseo personal hasta el aceite del fusil, debe estar en su lugar correcto y será inspeccionado.

Tiro. Debes distinguir entre órdenes Completas, Breves, Retrasadas o Individuales, proporcionando los detalles pertinentes de cada una. Después, en cuartos separados dentro de la base, cada hombre prepara y pasa las indicaciones de objetivo. Tu puntuación aquí depende de lo bien que pases la información a los demás miembros de tu "sindicato".

El último examen es otro ejercicio de lectura de mapas. Buscas nuevas referencias en los mapas y te orientas. De nuevo lo pasas sin demasiados problemas. Los dos días casi han terminado. Has estado constantemente en movimiento, y la vuelta al campamento no es una excepción.

¿Aprobado o suspendido?

Cuando llegas allí estás destrozado, pero lo has logrado dentro del tiempo prefijado, pues estabas decidido a no caer en esta prueba final. Para aprobar la Carrera Baptista y poder pasar a la Compañía Chatham en la Semana 16, tienes que haber superado una puntuación del 60 por ciento durante estos dos días de evaluaciones.

Si no has llegado a ese mínimo te mandarán a la Sección Gibraltar, donde tus fallos individuales recibirán una cuidada y detallada atención. Después de dos semanas lo intentarás de nuevo. Tienes tres oportunidades seguidas. Si suspendes la Carrera Baptista a la tercera vez se te considerará inadiestrable y serás descartado. Algo muy frustrante después de tantas semanas de preparación intensa.

Tras una espera agónica te enteras de que estás aprobado. Dos compañeros van a ser trasladados a la Sección Gibraltar. Tú y el resto de los reclutas de la sección debéis concentraros ahora en las dos semanas siguientes.

Tienes que conseguir una puntuación media del 60 por ciento en los exámenes de la Carrera Baptista o verás cómo tus compañeros pasan a la Compañía Chatham mientras tú eres encuadrado en una sección de recuperación y refresco.



Preparación para el combate **SEMANA 14**

Lo que cuesta superar las Pruebas de Comandos

DAR EL SALTO

El truco del rappel es descender efectuando saltos largos y controlados. Pero algunos reclutas se empeñan en dejarse llevar por el pánico con el resultado de una serie de saltitos cortos.

La semana en Penhale es una de las "zanahorias" tras las que se hace correr a los reclutas cuando se aproxima el meridiano del curso de comandos de la Real Infantería de Marina: una promesa de relajación después de la sucesión de sobreesfuerzos que se les ha exigido durante las semanas precedentes. El campamento de Penhale está situado en la cuenca de unas colinas en los acantilados al oeste de Newquay. Ya antes de los desembarcos de Normandía durante la Segunda Guerra Mundial, los jefes de escalada de los Royal Marines practicaron la ascensión de acantilados por los alrededores de St. Ives, y todavía hoy vienen escaladores de todas partes a perfeccionar sus técnicas en el sólido granito de las costas de Cornualles.

Esta salida al campo debe servir para practicar la escalada en los acantilados

pero también la navegación en piragua. El equipo de instructores se ha desplazado hasta allí para supervisar, pero de hecho aquí los que mandan son los verdaderos especialistas, ya sean los instructores de preparación física o los guías de montaña. El segundo día, la mitad de la tropa inicia los ejercicios de regateo, mientras que la otra mitad es trasladada al oeste, atravesando la península hacia los acantilados de Sennen, desde los que se divisa el cabo del Land's End.

El transbordador King Harry cruza las profundas aguas torrenciales del río Fal, al sur de Truro y al norte de las amplias

La estancia en Penhale es relajada, informal y divertida; los uniformes han quedado atrás, e incluso los instructores se lo toman con más calma. Las actividades dependen del tiempo, pero pueden incluir escalada, windsurfing, regateo en piragua, equitación y orientación.



Semana 14.^a: Horario

Periodo	Lugar	Tema
LUNES		
1-3 (08.00-10.35)	Penhale	Orden cerrado
4-5 (10.55-12.35)	Sala de actos	Prueba 3 de conocimientos militares
6-8 (13.55-16.30)	Campo	Traslado a Penhale
9 (17.00-17.45)	Penhale	Marcha al campamento
MARTES		
1-6 (08.00-18.30)	Penhale	Entrenamiento de recursos e iniciativa
MIÉRCOLES		
0 (antes de 08.00)	Penhale	Carrera 3 de técnicas militares
1-8 (08.00-16.30)	Penhale	Entrenamiento de recursos e iniciativa
9 (17.00-17.45)	Penhale	Carrera de 6 km

Periodo	Lugar	Tema
JUEVES		
0 (antes de 08.00)	Penhale	Carrera 4 de técnicas militares
1-8 (08.00-16.30)	Penhale	Entrenamiento de recursos e iniciativa (orientación)
VIERNES		
0 (antes de 08.00-08.45)	Penhale	Partida
2-4 (08.55-11.40)	Campo	Regreso a la base
5 (11.50-12.35)	Compañía	Revisión del jefe de sección
6-7 (13.55-15.35)	Sala de actos	Prueba escrita de lectura de mapas
8 (15.45-16.30)	Sala de actos	Informe de las semanas de instrucción 1 a 14

radas de Carrick que se extienden hasta el golfo de Falmouth. Llegados al lugar a bordo de dos camiones de cuatro toneladas, los reclutas descargan las piraguas y las transportan hasta la orilla del río.

Alineamiento

Las piraguas, hechas de polipropileno y de 1,83 metros de eslora, son kayaks monoplazas, conocidos afectuosamente con el nombre de barcos "Tupperware" y usados en todo el país en la navegación deportiva.

Los instructores ordenan a los reclutas que alineen sus barcos en la orilla, mitad dentro y mitad fuera del agua.

"Aseguraos de que la proa apunta hacia el oggin."

Frente a la orilla, en el "oggin" (agua en el argot de los RM), hay amarrados unos enormes buques mercantes a la espera de tiempos más prósperos, cuya presencia hace que las piraguas parezcan realmente minúsculas.

"No las roceis contra el suelo o las dejaréis sin fondo"

La seguridad es lo primero

El instructor enseña cómo ponerse y cómo inflar los chalecos salvavidas. Trabajando por parejas, comprobáis y ajustáis las correas de la cintura y de la espalda. A la voz de mando, cada uno se mete en su piragua, ajusta los apoyos de los pies y sale de nuevo. Así comprobéis que el extremo que apunta hacia el agua es realmente la proa. Cada hombre lleva puesta una camisa de vejiga y un chaleco salvavidas, y un faldón impermeable que se adapta a la cintura y se sujeta a la escotilla de la piragua, formando una protección estanca.

En la pequeña playa situada junto a la grada del transbordador, el instructor repite una vez más los procedimientos de seguridad. Ya los has practicado allí en la piscina de Lymptone, pero hay un mundo de diferencia entre el agua caliente y saturada de cloro de la piscina y las aguas turbias de este río torrencial, frías hasta entumecer los huesos.

Adrizar la canoa

Si zozobras cuando todavía no ha habido tiempo de enseñarte la forma que tienen los esquimales de readrizar sus kayaks, debes procurar mantener la calma y permanecer en la escotilla, si te queda

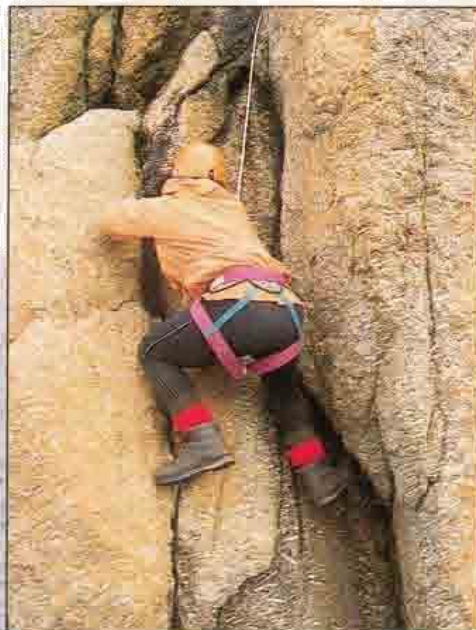
aliento, golpeando con fuerza a ambos lados y en el fondo de la canoa para llamar la atención sobre tu difícil situación. Si tienes suerte de que haya cerca un compañero o un instructor podrá intentarse la denominada maniobra de la "T": llevará la proa al centro de tu embarcación volcada, de manera que tu mano suplicante toque su canoa y pueda apoyarse en ella para adrizarte.

Si no hay nadie cerca y optas por abandonar la piragua volcada, debes mantenerte agarrado a cualquiera de sus extremos y no soltar el canalete (remo).

La flotilla de reclutas se interna en la corriente del río con fortunas diversas. Uno o dos parecen incapaces de mantener un rumbo y dan vueltas en círculos.

Una vez se ha ganado cierta seguridad, la flotilla avanza a favor de la corriente. Después, durante gran parte de la tarde, la tropa de piragüistas remontará un buen trecho del río, haciendo breves pausas para esperar a los que se han quedado rezagados, hasta que al final de la jornada se reunirá de nuevo con los camiones de transporte en una área de embarque situada a unos kilómetros de distancia.

De vuelta hacia la cima del acantilado, estás sujeto por una cuerda pasada por el mosquetón de tu arnés. Mientras asciendes, un instructor tira de la cuerda para evitarte un serio disgusto en caso de que pierdas pie y caigas.



Llevas gruesos guantes de piel para evitar quemarte las manos con la cuerda de nilón; ésta es increíblemente fuerte, pues puede soportar un esfuerzo de hasta unos 1 900 kg.

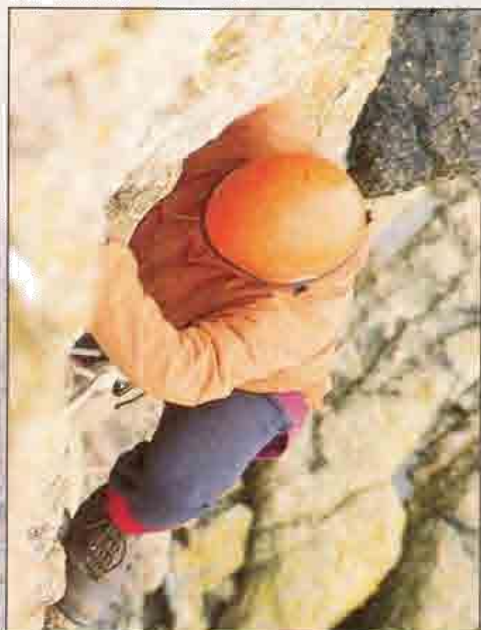
Descenso por el acantilado

El alpinismo es una experiencia muy estimulante y una forma de poner a prueba la confianza, tanto en ti mismo como en tu equipo, tus técnicas de practicarlo y tus compañeros de cordada.

En Sennen Cove, el extremo sudoccidental de Inglaterra, compruebas tu equipo antes de lanzarte e iniciar el descenso del acantilado. Además de la cuerda, el equipo está compuesto por los arneses de escalada Whillans o "arnés de silla", un mosquetón con seguro y un descendedor (o rappelador, o dressler) en forma de ocho.

El guía de escalada muestra la forma en que la cuerda debe pasarse por el ojo gran-

El granito es una roca excelente para la escalada, pero 25 metros parecen un camino demasiado largo. En fases posteriores del Curso de Entrenamiento de Comandos te enfrentarás a ascensiones mucho más largas y peliagudas que las de Penhale.



de del descendedor y sobre el ojo pequeño, que después se sujeta al mosquetón, que previamente se habrá asegurado al arnés. De espaldas al borde del precipicio, controla con la mano derecha el movimiento de la cuerda a través del descendedor. La mano izquierda agarra, sin hacer demasiada fuerza, el tramo superior de la cuerda, que está firmemente asegurado a las rocas de la cima del acantilado. Mientras la mano derecha sujeta la cuerda colgante contra el cuerpo, la cuerda estará trabada por el descendedor. Al apartar la mano derecha del cuerpo liberas la cuerda, pero ésta sigue todavía bajo control. Pones los pies, muy separados, en el umbral del acantilado, inclinado respecto de la perpendicular.

Otro guía de montaña espera en el extremo inferior de la cuerda. Si tira de ese extremo de la misma, ésta se traba en el descendedor aunque el escalador haya apartado ambas manos de la cuerda. No se permite practicar el rappel sin ese factor de seguridad que significa un hombre situado en la parte baja del acantilado.

El instructor que acompaña a la tropa en lo alto va a hacer una demostración: dobla las rodillas y salta con todas sus fuerzas lejos de las rocas, apartando la mano derecha de su cuerpo al hacerlo.

Moviendo la mano derecha hacia abajo, frena su descenso y éste se convierte en una graciosa curva hacia las rocas, amortiguando el choque con las suelas de las botas. Dos saltos más bajo control y estará abajo. Ahora es tu turno.

Listo para saltar

En la cima del acantilado, un instructor te pasa la cuerda. El sol brilla con fuerza y corre una brisa fresca. A tu derecha puedes ver con toda claridad el mástil de la bandera que señala el Land's End.

Te sitúas de espaldas al precipicio y te inclinas hasta adoptar la posición inicial correcta. La cuerda es una número 4 de nilón, de cuatro centímetros de circunferencia y 30 metros de longitud; tienes de sobra. Puede soportar un esfuerzo de hasta 1 900 kg.

Una vez en posición, doblas las rodillas y, con un fuerte impulso, te apartas de la roca al tiempo que separas el brazo derecho. La tendencia de los novatos es agarrar fuerte la cuerda con la mano izquierda, cuando lo correcto es que apenas la sujete. También sucede que nada más iniciar el descenso los principiantes llevan la mano de control instintivamente hacia



Arriba: La flotilla se reúne en el río Fal. Antes de zarpar se da un repaso a los procedimientos de seguridad y se enseñan a dominar tu piragua y la de cualquier otro.

Debes sentarte con la espalda erguida y las rodillas en contacto con la cubierta. Las palas del remo o canaleta están dispuestas en ángulo recto entre sí y la palada se controla con la muñeca.



atrás, a la posición de bloqueo. El resultado es una terrible serie de saltitos cortos y bruscos, en lugar de unos pocos y aiosos como los que ha realizado el instructor en su demostración.

De vuelta a la cima

Pero cada vez que llegas abajo debes volver de nuevo a la cima. Al fin has llegado arriba. Sueltas la cuerda del mosquetón del atalaje y un instructor lanza el extremo para que suba un nuevo escalador. Te acercas al borde del precipicio para mirar qué hacen los demás, pero un guía te recrimina: "Tú, aparta de ahí. He prometido que te devolvería de una pieza". Te pones a la cola para realizar un nuevo rappel, para un nuevo y excitante descenso a través del espacio, en el que por unos instantes te unirás al vuelo de las gaviotas.

Preparación para el combate SEMANA 15

Lo que cuesta superar las Pruebas de Comandos

MERIDIANO

La jornada de puertas abiertas tiene lugar el jueves de la Semana 15. Supone la culminación de cuanto se ha hecho hasta ahora: es en parte un examen, en parte exhibición y también una fecha inequívoca y casi ritual que señala que se ha llegado al meridiano del periodo de instruc-

ción. Es un alivio. Parece que haya pasado lo peor, pero hay quien dice que la instrucción empieza ahora. La mayor parte de estos cuatro meses, por cartas y por teléfono, has tenido más de una ocasión para dejar perplejos a tus amigos, familiares y novias con la descripción de las dificultades y confusiones que forman parte de tu rutina diaria en el centro de instrucción de reclutas de la Real Infantería de Marina.

La jornada de puertas abiertas les brinda la oportunidad de acercarse a Lympstone y comprobarlo por sí mismos, por lo que, de repente, te entra la necesidad acuciante de que se lleven una buena impresión.

La rutina ordinaria: te das un tute de lavar y planchar la ropa, de sacar brillo a los zapatos y las botas. Debes ofrecer un aspecto inmejorable en la demostración de orden cerrado, que es siempre la prueba más fehaciente de que has entrado en un nuevo mundo y has empezado a convertirte en una nueva persona. A principios de semana, el martes, la tropa se preocupa de la limpieza final de las armas, y el miércoles lleva a cabo los últimos ensayos de los ejercicios de orden cerrado que se realizarán el "día de las visitas".

Llegada de los familiares

A las 09,45 horas del jueves, la zona central del aforo de la Falklands Hall está ocupado por los padres, familiares y amigos de la tropa. En el vestíbulo del auditorio se han cruzado con el equipo de instructores, que resplandecen en sus immaculados uniformes verdes hechos a medida.

A las 09,55 horas, los instructores ocupan su lugar en uno de los extremos de la primera fila. Aparece el comandante, que pronuncia un discurso ante los familiares, agradeciéndoles su apoyo y felicitándoles por estar emparentados con reclutas hechos de tan buena madera.

Discurso del comandante

Después del comandante, ocupa la palestra el oficial al mando de la Compañía Portsmouth, quien con diapositivas y una película hace una demostración de lo que ha sido el curso y explica el objetivo del entrenamiento.

"Nuestro objetivo es entrenar a los hombres para que, como fusileros, se integren con plena garantía en uno de nuestros comandos, para que asuman plenamente su responsabilidad como ciudadanos de provecho. Su objetivo es llegar a esto". Y



La Falklands Hall está llena de familiares deseosos de averiguar qué has estado haciendo en las últimas 15 semanas. Es probable que tu descripción del programa de instrucción les haya dejado desconcertados: esta es su oportunidad de verlo por sí mismos.



Mamá examina cautelosa un SA80 mientras un padre apunta a un objetivo imaginario con un M16. Los familiares tienen la oportunidad de ver todas las armas que has utilizado hasta ahora. Algunos se muestran impresionados, pero los hermanos pequeños las miran con interés y cierta envidia.

Semana 15.^a: Horario

Período	Lugar	Tema
LUNES		
1-5 (08.00-12.35)	Polygono	Tiro con la GFMG
8-8 (13.55-16.30)	Aula	Antimética de la Armada/inglés
9 (17.00-noche)		
MARTES		
1 (08.00-08.45)	Patín	Revisión
2-3 (08.55-10.35)	Patín	Graduación en instrucción con armas
4-5 (10.55-12.35)	Aula	Antimética de la Armada/inglés
6 (13.55-14.40)	Capilla	Instrucción Religiosa B
7-8 (14.50-16.30)	Aula	Antimética de la Armada/inglés
9 (17.00-17.45)	Gimnasio	Ensayo del Día de PA
MIÉRCOLES		
0-1 (antes de 08.00-08.45)	Gimnasio	Prueba física del USMC
2-3 (08.55-10.35)	Patín	Orden cerrado (en el Día de PA)
4-5 (10.55-12.35)	Aula	Antimética de la Armada/inglés
6-8 (13.55-16.30)	Aula	Antimética de la Armada/inglés y examen

Período	Lugar	Tema
JUEVES		
1-5		Día de PA
08.00	Cuerpo de guardia	Llegada de los familiares, traslado al River Exe Club
08.45		Traslado a la Falklands Hall
09.50	Falklands Hall	Discurso del comandante
10.10	Falklands Hall	Charla sobre el entrenamiento de reclutas
11.00	Campo/Gimnasio	Tabla de gimnasia
11.30	Campo/Gimnasio	Viene a los instalaciones
12.00	River Exe Club	Café, demostración
12.30	Patín	Entrega de distinciones
13.00	River Exe Club	Apertivo
13.30	Sala de instrucción	Almuerzo
14.15		Inicio del permiso

VIERNES-DOMINGO

Permiso de fin de semana

Día de PA, día de puertas abiertas



Mientras unos reclutas hacen una tabla de formación física en el gimnasio, otros dan una demostración en la piscina. Los familiares asisten a los ejercicios de piragüismo, la prueba de natación de combate y una muestra de salto desde helicóptero.

Gimnasia y natación

Una sección que todavía está en las primeras fases del período de instrucción lleva a cabo sus ejercicios en una parte del gimnasio, mientras que en la otra parte media docena de miembros de tu sección hace una demostración de ejercicios de calentamiento y efectúa algunos saltos de aparatos.

En la piscina, otra parte de la sección se somete a algunas de las pruebas de la "Batalla de Natación": con los ojos vendados, saltan al agua desde la palanca. Los familiares llenan el gimnasio y la parte baja del campo de instrucción.

Otros miembros de la sección, con botas de combate y uniformes de instrucción, se dirigen hacia las cuerdas del primer obstáculo de la pista de aplicación, subiendo rápidamente por ellas. Un instructor de gimnasia explica que los reclutas pasan normalmente éste y otros obstáculos de la

señala su propia Boina Verde, ligeramente desteñida pero colocada perfectamente en su cabeza.

Para regocijo evidente del equipo de instructores, menciona que, con sus 30 semanas, el entrenamiento de la Real Infantería de Marina es más largo y completo que el de los paracaidistas (23 semanas) —"Son muy buenos, ¿verdad?"— y que el de los infantes de marina norteamericanos (10 semanas y media), "a quienes los ciudadanos estadounidenses consideran con razón como sus tropas más preparadas y fiables".

El último orador es el jefe de la sección, un teniente que presenta, uno por uno, los miembros del equipo de instructores a los familiares, subrayando su especialidad y experiencia —que incluye el servicio activo en las Falkland/Malvinas y en Irlanda del Norte—, y sus respectivas capacitaciones en el entrenamiento de tiro, el montañismo, la guerra en condiciones invernales y en la selva, y el paracaidismo.



Como si participase en un concurso de televisión, un recluta muestra al público la forma de salvar un obstáculo de agua cruzando con una cuerda.



Para finalizar la actuación, uno demuestra lo que sucede cuando lo haces mal: se desequilibra y cae al agua (gélida) entre el alborozo general.

pista con un equipo personal de 15 kg y el fusil de asalto.

Cruzar la cuerda

En el momento más espectacular de la demostración que tiene lugar en el campo de instrucción, dos reclutas realizan un ejercicio de tirolina, cruzando por una cuerda tendida horizontalmente sobre las profundas y turbias aguas de un estanque. Hacen eso tan típico de darse la vuelta en la cuerda y quedar con las piernas colgando para luego recuperar su posición normal.

En la zona del River Exe Club hay una exhibición de armas. Las familias se relajan, toman café y reaccionan ante el surtido de armas de modo muy variado.

Los niños no paran y se lanzan sobre el equipo. Un niño pequeño parece querer esconder un cargador de M16 y una pistola. Un cabo instructor le señala con la cabeza y dice a otro: "Vigila a ese. Cachéale bien antes de que se marche".

De vuelta a la compañía, los reclutas se han quitado el uniforme de gimnasia y lo han guardado, se han lavado precipitadamente y puesto el uniforme de instrucción. Ha llegado el gran momento. El capitán de la compañía da la orden "Sección 527, de frente ¡Mar!" y la tropa se pone en marcha, formada de tres en fondo, con los fusiles sobre el hombro.

Los cinturones y las botas de instrucción brillan, las rayas de los pantalones son perfectas. Estos "veteranos" de 15 semanas no pueden ocultar cierto nerviosismo, a pesar de que sus movimientos, y



el sonido de sus botas y armas al marcar el paso, son precisos y firmes.

Después de una tabla de orden cerrado sin voces de mando, ponen las armas en tierra y ejecutan otras demostraciones, incluidos saludos y paso ligero. Los familiares observan atónitos, y las cámaras no paran de disparar. El instructor jefe se dirige al capitán de la compañía. "A sus órdenes mi capitán. Concluido el período de instrucción básica. Puede procederse con las distinciones".

Espíritu de equipo

Las distinciones son los primeros "premios" del curso. Son un reconocimiento a la valía individual, pero suponen también la introducción a una nueva fase en la que se pondrá énfasis en el trabajo y el esfuerzo de equipo. Primero el jefe de sección menciona a aquellos que han mostrado iniciativa y determinación. Uno a uno, se adelantan cuando se pronuncian sus nombres. Es un largo trecho en solitario desde las filas de la sección hasta cuadrarse frente al capitán de la compañía. Todos los ojos están fijos en los reclutas distinguidos, la tropa, los instructores y los familiares.

El mejor recluta

Para un observador, los reclutas están pálidos y nerviosos, pero sus ojos brillan con orgullo, y un estruendo de aplausos sigue a cada uno cuando vuelven a su puesto después de haber recibido el premio, acompañados por los instructores.

Hay otros premios para aquellos que han alcanzado un alto nivel de preparación física, y, como colofón, una estatuilla para el mejor recluta hasta este momento del período de instrucción. El hombre que lo recibe no ha sabido hasta este momento que él ha sido el ganador. Los aplausos arrecian, y su novia, encantada, casi se cae de la silla.

"Atenta la sección... Media vuelta, ¡Mar!"

"Sección 527. De frente... ¡Mar!". Los familiares observan la forma impecable en que la sección de reclutas realiza una tabla de orden cerrado en el cobertizo anexo al patio de instrucción.

Tercien armas! De frente, paso ligero... ¡Mar!". Los aplausos siguen a los reclutas mientras éstos salen marcialmente del campo de visión por uno de los laterales del tinglado de instrucción. Vestidos con el uniforme de paseo, se reunirán con sus familiares y los miembros del equipo de instrucción para tomar algo en el River Exe Club antes de partir para un largo permiso de fin de semana.

Compañía nueva

La semana próxima se incorporarán nuevos reclutas a la Compañía Chatham, así como un nuevo capitán para la misma, pero el equipo de instructores no cambiará. Mientras, en el Club, el sargento de la sección se pone en pie. "Bien, el bar está abierto. Si son tan amables de servirnos una nueva ronda de cervezas, el equipo de instructores beberá." Como en las ceremonias de jura de bandera de otros países, los reclutas piensan que ya ha pasado lo peor, pero los veteranos saben que aún falta un período de instrucción largo y muy exigente.



Todo cambiará la semana próxima cuando te unas a la Compañía Chatham. Tendrás un nuevo capitán y una nueva serie de técnicas que aprender y dominar.



Se entregan distinciones a todos aquellos reclutas que han mostrado una capacidad particular en la primera mitad del período de instrucción.



El plato fuerte se deja para el final: una estatuilla de plata recompensa al recluta más destacado de la sección. Es un momento muy emotivo.

Preparación para el combate SEMANA 16

Lo que cuesta superar las Pruebas de Comandos

FUEGO REAL

Vuelves del permiso de la Semana 16 y te reencuentras con todos los rostros familiares y la mayor parte de las rutinas cuarteleras; sin embargo, te han asignado una nueva cama en otro edificio. En efecto, la Compañía Chatham te ha dado una breve bienvenida para, inmediatamente, volver al trabajo habitual, la fase táctica del entrenamiento.

En dos ocasiones durante la Semana 16 la compañía se traslada al campamento de Okehampton, que servirá de base para tu estancia en los polígonos de tiro de Willsworthy, donde pasarás dos días haciendo fuego real con la ametralladora polivalente GPMG.

El complejo de polígonos de tiro de Willsworthy está rodeado de colinas bajas coronadas por picos rocosos. Es un área inmensa, ideal para disparar con la GPMG. Dejáis el campamento de Okehampton para realizar la primera prueba de armas colectivas (PWT) a nivel de sección. El sol aprieta de firme, pero la tropa debe llevar el uniforme de combate completo, casco y correajes incluidos.

El polígono de tiro ha sido despejado por los guardias, que inspeccionan la enorme extensión a caballo, asistidos por perros y equipados con radios para asegu-

rarse de que no haya personal civil, vacas u ovejas dentro de la considerable zona de peligro. La sección usará un campo de tiro de galería, con parabolas, sistema de elevación de los blancos y puntos de tiro a intervalos de 50 metros. Por ahora vas a hacer fuego entre los 100 y 500 metros.

Prohibidas las trazadoras

El viento y el sol han desecado el árido terreno hasta chamuscarlo y el jefe del campo de tiro ha prohibido las trazadoras debido a que visitantes anteriores consiguieron incendiar el brezo cuando las balas incandescentes sobrepasaron la hilera de blancos, yendo a parar a la maleza situada más atrás. Sin las trazadoras será más difícil apuntar con precisión.

"Primer grupo, con una cinta, 25 disparos, carguen. Fuego a discreción en ráfagas cortas. ¡Fuego!"

Cuando el sargento de la sección hizo la demostración, disparó su munición en precisas ráfagas de dos disparos, ta-tá, ta-tá, ta-tá, presionando el disparador con verdadera maestría. Tú intentas hacer lo

mismo, pero el arma parece tener voluntad propia.

"Mantened las piernas estiradas, en línea con el arma y juntas. Sujetad firmemente el arma contra el hombro. Empuñad con fuerza el pistolete. Tomaos el tiempo necesario. Esto no es una carrera."

Tras cada ráfaga, el señalizador de impactos surge frente al blanco Figura Once, un infante a escala real sujeto a una estructura de madera de 3 metros, e indica el centro de tu ráfaga para que puedas ajustar tu puntería.

Las circunstancias han obligado a prohibir el uso de munición trazadora por su propensión a originar incendios. Sólo ahora te das cuenta de lo útil que es saber hacia dónde van tus balas.



Semana 16.^a: Horario

Periodo	Lugar	Tema
LUNES		
1 (08.00-08.45)	Sala de actos	Cambio de compañía
2 (08.55-09.40)	Sala de actos	Instrucción para la fase de infantería
3 (09.50-10.35)	Gimnasio	Prueba de preparación de combate 1: introducción
4 (10.55-11.40)	Sala de actos	Organización Cia. y sección de fusileros
5 (11.50-12.35)	Sala de actos	Técnica: órdenes DTAN
6 (12.55-16.30)	Teatro de entrenamiento	Infantería y Infantería IR
MARTES		
1 (08.00-08.45)	Compañía	Revisita jefe sección
2 (08.55-09.40)	Sala de actos	Pasaportes y documentos
3 (09.50-10.35)	Gimnasio	Prueba de preparación de combate 2: Reconocimiento y grupo de órdenes
4 (10.55-11.40)	Sala de actos	y procedimientos de combate
5 (11.50-12.35)	Sala de actos	Compañía, técnica 17: órdenes de control de tiro
6 (12.55-14.40)	Base	Formaciones de pelotón
7-8 (14.50-16.30)	Sala de actos	Técnica: tácticas de combate del pelotón
MIÉRCOLES		
0-1 (antes de 08.00-08.45)	Campo	Isla o Willsworthy Fuego real con el SLR y SA80 Fuego real: SA80, ajuste del alza
2-5 (08.55-12.35)	Polígono	
6-8 (13.55-16.30)	Polígono	

Periodo	Lugar	Tema
JUEVES		
1-5 (08.00-12.35)	Polígono	Fuego real LSW/GPMG agrupación
6-8 (13.55-16.30)	Polígono	Fuego real LSW/GPMG: aplicación de tiro a 200 m
VIERNES		
1-5 (08.00-12.35)	Polígono	Fuego real: aplicación de tiro 300/400 m
6-8 (13.55-16.30)	Polígono	Fuego real: fase 3: prueba
9 (17.00-17.45)	Campo	Vuelta a la base
SÁBADO		
1-2 (08.00-09.40)	Base	Limpieza y devolución de equipos
3-4 (09.50-11.40)	Sala de actos	Técnica: técnicas de pelotón
5 (11.50-12.35)	Compañía	Revisita del jefe de sección



En esta fase ya sabes desenvolverte con la ametralladora y podrías desmontarla y limpiarla con los ojos vendados.

Con cada ráfaga, una nube de polvo se levanta a tu alrededor a causa del rebufo del arma. En campaña esto delataría tu posición con más precisión que el ruido. Aferras el arma, pero a cada disparo el alza y el punto de mira se difuminan en mitad de una brusca vibración.

Se da la orden de retroceder 100 metros y los tiradores se desplazan hasta la señal de los 200 metros primero, y a la de los 300 después. En esta última, cada hombre recibe una cinta de 50 disparos.

"Grupo, 50 disparos, a discreción, adelante."

"Observad la arena y fijaos dónde dan los disparos. Si el primer proyectil de la ráfaga va por el centro y el resto se aleja por el parabolas, corregid para que todos den en el blanco. Aseguraos de que las patas del arma están bien asentadas. Si

Un instructor observa la agrupación de tiro de los reclutas en uno de los polígonos de Willsworthy; el sonido de las órdenes y los disparos es amortiguado por auriculares de protección.

Los soldados norteamericanos llaman "la cerda" a su ametralladora polivalente porque llevaría a cuestas es precisamente una cerda. Durante el examen de armas colectivas tienes que correr de un lado a otro del polígono de tiro. Es un día largo y muy caluroso, y aprendes lo duro que es disparar cuando estás chorreando de sudor y sin aliento.



están torcidas, el tiro se desviará sin remedio a izquierda o derecha."

Cumpleaños pasado por agua

A mediodía llega un camión de cuatro toneladas con el almuerzo frío. Sobra una ración, que se da a un recluta que celebra su cumpleaños. El haber revelado esta información ha sido un fallo grave, pues sus compañeros le agarran de piernas y brazos y lo llevan al otro lado del campo de tiro, hasta un río cercano. Tiene un metro de profundidad aproximadamente y puede que cuatro metros de ancho.

Lo que empieza como un chapuzón de cumpleaños acaba con toda la tropa en el agua. Todo el mundo está empapado hasta los huesos, pero el sol calienta. Se pone a secar la ropa y después se recoge. Ha sido una ocasión bien aprovechada, pues por la tarde tienen lugar un ejercicio de aplicación avanzada de tiro y las pruebas, con lo que el sudor vuelve a los cuerpos de los reclutas.

El calor

De pie detrás de un tirador y utilizando unos prismáticos o un visor óptico es posible ver el vuelo del proyectil girando a través de las reverberaciones del calor. Después de disparar 10 cartuchos a 500 metros, se avanza en línea recta con el arma. Los blancos se levantan y tienes que correr hacia el punto de tiro de 400 metros. Disparas 10 cartuchos más y los blancos bajan. Cuando se levantan de nuevo, tienes 20 segundos para hacer otros diez disparos.

"Contad los disparos. No hagáis más de tres seguidos. Dos pulsaciones si puede ser."

Suena el silbato que indica el final. Cualquiera que dispare después del silbato ve anulados sus puntos hasta ese momento.

"Avanzad a 300 metros."

De nuevo avanzas en línea recta. Cuando estás a mitad de camino, los blancos se levantan y corres hacia adelante. El sudor cae a borbotones. Estás completamente



Sacar las balas trazadoras es un asunto tedioso y pesado, pero órdenes son órdenes. La cantidad de munición que gastas en un día en Willsworthy es realmente asombrosa.

equipado, con los correajes y el casco además de un arma de 10 kg y la munición. Al suelo en el punto de tiro, disparas 10 cartuchos a discreción. Después, cuando los blancos se vuelven a levantar, tienes 40 segundos para deshacerte del resto de tu munición, lo que hace un total de 60 proyectiles disparados. Entonces tienes que correr de vuelta hacia la señal de 500 metros con el arma para el siguiente grupo. Ojalá estuvieras de nuevo en el río.

Cuando todo el mundo ha finalizado las prácticas llega la hora de la verdad, el examen de armas colectivas, tirando a 300, 200 y 150 metros. Tu munición se reparte en tres cintas para asegurarse de que tienes que recargar a mitad de camino de algún punto.

"Grupo de tiro, con cintas, carguen. Recibiréis varias exposiciones de cinco segundos. Disparad una ráfaga de al menos dos cartuchos en cada exposición. Observar y disparar."

El blanco se levanta. Disparas y baja de nuevo. A alguien se le escapan un par de tiros después de que el blanco ha bajado.

Descanso para el almuerzo y una buena oportunidad para refrescarse: un hombre va al agua porque es su cumpleaños, pero al final todo el mundo acaba en el río. Aún queda por delante una tarde calurosa y sofocante.

Cuando el blanco se levanta corres de nuevo hacia el siguiente punto de tiro, disparas una rápida ráfaga y después sigues con dos exposiciones de cinco segundos y una ráfaga de 10 proyectiles.

Se produce un tremendo revuelo cuando varios miembros de la tropa se quedan sin munición a media ráfaga y luchan por conseguir otra cinta antes de que se acabe el tiempo.

Quedarse atrás

Aquellos que son lo bastante previsores han aprovechado los pocos segundos que les sobran para enlazar su última cinta a la ya cargada. Todos avanzáis de nuevo. Alguien es severamente reprendido por no mantenerse en línea. Con las armas cargadas, todo el mundo debe seguir en línea recta: alguien que, por alguna razón, se quede rezagado constituye una amenaza para quienes vayan más adelantados.

A 150 metros tienes que detenerte y hacer fuego deliberado durante 40 segundos para disparar los proyectiles que te quedan. Te acuerdas de tomarte tu tiempo, usando presiones muy leves sobre el disparador y consiguiendo hacer ráfagas de dos cartuchos, "dos pulsaciones". Otros quemar lo que les queda en la mitad del tiempo permitido.

Tu puntuación final es de 24, un solo punto por encima del mínimo. Tendrás otra oportunidad mañana. Te quitas los auriculares de protección e inmediatamente captas toda una gama de ruidos que no podías oír anteriormente.

Puedes oír los pájaros una vez más. Después de un día de constante fuego automático, el páramo vuelve a la normalidad y tú al campamento de Okehampton. Esta noche los instructores dejarán que la tropa baje al pueblo.



Preparación para el combate SEMANA 17

Lo que cuesta superar las Pruebas de Comandos

EMBOSCADA



Semana 17, estás haciendo unas prácticas de verdad: las instrucciones y las técnicas que utilizarás en combate. La mayoría de los instructores han estado ya en acción y bajo fuego hostil, y no se ahorrarán ningún esfuerzo para haceros pasar por eso.

Lo has visto bastantes veces en las películas y en televisión: patrullas armadas se mueven con cautela a través de bosques y por calles, cubriéndose uno a otro de izquierda a derecha, una y otra vez comprobando la retaguardia, escudriñando el terreno en busca de la más leve

señal de cambio. Parece bastante obvio, pero hay un modo correcto y otro incorrecto de hacer las cosas.

Lo que ahora estás aprendiendo no es sólo preparación física o de supervivencia: es un asunto de veras. Utilizarás estos procedimientos tácticos en situaciones reales en calles hostiles y en territorio desconocido. El equipo de entrenamiento ya ha estado allí. La mayoría de ellos han estado bajo el fuego. Han visto cómo herían o mataban a sus compañeros. Vivir depende de lo que aprendas ahora, y ellos están resueltos a que lo hagas bien. Llevan la tensión consigo y la trasladarán a sus alumnos incansablemente.

Instrucciones del pelotón

En un tramo de Woodbury Common en campo abierto y salpicado de pequeños sotos, la tropa se divide en dos pelotones y realiza las instrucciones en zonas diferentes. Los cabos dan a voces las instrucciones y también tienden las emboscadas.

“En primer lugar haremos la instrucción en seco, un paseo lento para ver cómo reaccionáis. Con cargadores o cintas, ¡CAR-GAD!

Cada pelotón tiene dos jefes de pelotón, que controlan los equipos de tiro Charlie y Delta, que constituyen la base de las tácticas del pelotón. Cada equipo tiene una ametralladora polivalente. Al principio avanzan en una formación en punta de flecha, con los Charlie y Delta a modo de flancos.

A una señal —dos brazos levantados verticalmente— del jefe de pelotón, en la punta de la flecha, los hombres se disponen en hileras escalonadas, cubriendo ambos flancos con sus armas.

“¡Asalto del enemigo a la derecha!”

El pelotón se vuelve y carga hacia adelante, disparando con agresividad, luego se tiran al suelo y se ponen en posición de tiro. Si el enemigo está cerca, y no sobre una cota, se lanzarán justo a través de su posición. Al tirarse al suelo, deberían estar en formación de defensa circular. Esta vez están por todas partes, y la instrucción se repite, una y otra vez, hasta que lo hagan bien.

La instrucción contra emboscadas es crucial. En una emboscada controlas el terreno de tiro, y tienes tiempo para elegir tu posición. El único modo de sobrevivir a



Aprendiendo a mantener “un pie en tierra”: mientras una parte del pelotón avanza, los otros hombres se mantienen rodilla en tierra y vigilan el sendero.

Semana 17.ª: Horario

Período	Lugar	Tema
LUNES		
1-3 (08.00-10.35)	Sala de actos	Conferencia con vídeo y diapositivas en clave de batallón simple
4 (10.55-11.40)	Gimnasio	Pruebas de adaptación a la batalla 3
5 (11.50-12.35)	Compañía	Disposición comandante tropa
6-7 (13.55-15.35)	Sala de proyección	Conferencia/película: patrulla
8 (15.45-16.30)	Sala de proyección	Conferencia/película: ataque nocturno

MARTES		
1 (08.00-08.45)	Compañía	Disposición comandante tropa
2 (08.55-09.40)	Gimnasio	Prueba de adaptación a la batalla 4
3-5 (09.50-12.35)	Sala de actos	Conducta y composición patrulla
6-8 (13.55-16.30)	Campo	Patrullas de reconocimiento de instrucción
Nil (de noche)	Campo	Patrullas de reconocimiento nocturno

MIÉRCOLES		
0 (antes de 08.00)	Ruta	Ir a la zona de ejercicios
1-8 (08.00-16.30)	Campo	Patrullas de compañía: instrucción
9 (17.00-17.45)	Campo	Instrucciones para iscondet: una: base de patrullas
Nil (de noche)	Campo	Patrullas combate nocturno

Período	Lugar	Tema
JUEVES		
1 (08.00-08.45)	Sala de actos	Conferencia: roles de emboscadas
2 (08.55-09.40)	Sala de actos	Conferencia: instrucciones: emboscada
3 (09.50-10.35)	Compañía	Almacenes carga
4 (10.55-11.40)	Ruta	Ir a la zona ejercicios
5-8 (11.50-16.30)	Campo	Instrucciones práctica emboscada
9 (17.00-17.45)	Campo	Instrucciones de cubierta de base patrulla
Nil (de noche)	Campo	Emboscada nocturna

VIERNES		
1-3 (08.00-10.35)	Estancias	Conferencia sobre RG mm 1, 2 y 3
4-5 (10.55-12.35)	Gimnasio	Técnica de arresto
6-8 (13.55-16.30)	Campo	Orientación

SÁBADO		
1-4 (08.00-11.40)	Sala de actos	Confirmación de instrucciones de patrulla y emboscada
5 (11.50-12.35)	Compañía	Disposición de comandante tropa



Para los hombres de las GPMG es doblemente difícil porque los reclutas practican las nuevas tácticas con armas viejas, y los tiradores no tienen ayudante.



Al moverte campo a través a la luz del día te apartas del otro unos 10 metros con el fin de presentar un blanco disperso al fuego enemigo. Ésta es la formación en punta de flecha, difícil de controlar, si uno de los flancos queda comprometido.

una emboscada es con una reacción rápida del modo correcto, en el caso de que seas el que ha caído en ella.

Si la emboscada se realiza a la izquierda o la derecha de tu sentido de marcha, todos a la vez os volvéis en esa dirección y cargáis. No tiene sentido avanzar despacio en dirección al enemigo. Cuando la emboscada se realiza en un flanco debes literalmente arrojarte fuera del sendero. No importa lo que te encuentres (riberas, aulagas, zarzas), te lanzas allí con toda la energía que puedas.

¡Malditas aulagas!

"Gritad más, seguid atacando, cagaos en la madre de las aulagas cuando os pinchéis en los cojones."

Si te quedas atrás, la regla de oro es no disparar, pues dispararías a tu propio bando. Tienes que alcanzarlos.

"¡Emboscada a la derecha!"

Dos hombres se van a la izquierda por error.

"¿Todavía echándolo a cara o cruz? ¡Vamos! Disciplina. Ese día la adrenalina subirá y no jadearéis tanto."

Mientras se repite la instrucción, el tiempo de reacción se acelera, a pesar del cansancio. El jefe de pelotón da la señal para

la formación de las patrullas y la señal se repite hasta el final de la fila.

El cabo ha desaparecido para montar una emboscada más adelante. Avanzáis con lentitud en fila india. Es un movimiento lento y cauteloso. No pasa nada. El viento sopla frío, y la tensión crece, especialmente cuando el pelotón se acerca a la



Derecha: Agresión total. Si te tienden una emboscada no hay lugares seguros a donde ir, así que lo mejor es cargar contra la posición del enemigo e intentar flanquearlo.

Preparación para el combate

vegetación densa. De repente los disparos resuenan con estrépito. El grupo de cabeza intenta salir combatiendo de la emboscada, muy cerca. El grupo de atrás se vuelve y corre. El grupo de cabeza realiza una maniobra factible de ataque en pelotón, pero los jefes no han dado las órdenes correctas para mantener al pelotón unido. La gente se ha dispersado, y es lógico. Pese a las semanas de instrucción transcurridas, los reclutas aún no han adquirido la necesaria autonomía y precisan de la dirección constante de sus mandos.

Paráis para comer algo: raciones de bolsa, pasteles, fruta, galletas, patatas fritas, todo desaparece a la velocidad de la luz. Mientras comes, el equipo de entrenamiento vuelve a poner énfasis en que el principal objetivo de toda instrucción antiemboscada es salirse del terreno de aniquilación lo más rápido posible. Se ha preparado para matarte con la mayor eficacia. Las rutas de escape esperadas estarán con toda probabilidad cubiertas con más armas, o con trampas contrapersonal o minas, por lo cual tu mejor decisión será pasar a menudo a través del enemigo.

Apuestas para la comida

Hay un par de bolsas de ración extra, y los contenidos se subastan. Los reclutas apuestan a base de flexiones, abdominales y "cabrones". Un cabrón es un avance en cuclillas seguido de un salto de estrella. Uno apuesta 80 flexiones por carne y por un pastel de riñón, y falla. Cinco reclutas se lanzan dentro de un matorral de aulagas detrás de una tableta de chocolate.

En la posición de defensa circular ponéis en contacto vuestras piernas para poder hacer señales en silencio con sólo golpear las botas del otro.

Muy a su pesar, los reclutas van aprendiendo la manera en que el hambre y las privaciones de la vida en campaña estimulan el esfuerzo personal.

Quizá no debería ser así, pero así funciona la cosa en las unidades de operaciones especiales.

Se celebra una "carrera de caballos" antes de que comience el trabajo vespertino. Hay tres parejas de caballos y un jockey en cada uno de los tres equipos. Están unidos unos a otros como en una melé de rugby, con el que juega de gancho en lo alto, y los equipos chocan continuamente alrededor de un trayecto fangoso sembrado de terribles aulagas. El equipo ganador se dirige como un trueno a casa, cantando los pasos, izquierda, derecha, izquierda, derecha, mientras avanzan hacia los honores de la victoria. Todos caen desfallecidos a tierra. Luego, de vuelta al trabajo.

Patrulla de reconocimiento

El equipo explica la función de una patrulla de reconocimiento, y en un par de semanas te verás utilizando esta información en los profundos bosques de Perridge, en las maniobras Devon Leap. La patrulla de reconocimiento precedería normalmente a un ataque importante, pero son útiles también cuando te mueves en un territorio hostil desde una base portuaria, calculando con mucho cuidado el punto de reunión final (FRV) antes de hacer la incursión y establecerse.

El equipo Delta proporciona la protección del FRV, y el equipo Charlie se introduce y lleva a cabo el reconocimiento cercano del objetivo (CTR). En un ataque, la patrulla de reconocimiento selecciona las rutas, las huidas y los RV para las patrullas de combate. Te aproximas lo más



Descanso para la comida; y es tiempo para una carrera de caballos al estilo Ben Hur alrededor de las aulagas: un improvisado jockey "monta" sobre sus tres parejas de "caballos".

que puedes al objetivo, dibujas diagramas y apuntas el número de los enemigos, sus uniformes, su rutina de servicio, sus costumbres, sus armas y su moral aparente. Todo aquello que puede ser de utilidad.

Una vez más te estás moviendo a través del campo abierto.

"Emboscada a la derecha!"

Te vuelves y cargas, y queda un largo camino hasta encontrar un FRV; mientras se toma una colina larga y suave, y mientras los gritos desaparecen, la tropa va visiblemente más aletargada, hasta que las feroces exhortaciones del cabo inyectan nueva vida en las piernas amortecidas. La emboscada siguiente viene del otro lado, y la carga es cuesta abajo, una carrera precipitada, llena de energía.

"De acuerdo, hacia mí, divididos en dos", grita el cabo, y él está donde tú empezaste, así que ahora has de correr hacia arriba.



Preparación para el combate SEMANA 18

Lo que cuesta superar las Pruebas de Comandos

LAS TRES PRUEBAS

El cohete contracarro de 66 mm, como sucede con el modelo español Instalaza C-90C, es un equipo de combate de usar y tirar. Es ligero, robusto y seguro, y un pelotón en campaña puede llevar una docena de ellos. Recibes tres lecciones sobre el "66" al final de la Semana 17, en las que los instructores te repiten una y otra vez la conveniencia de situarse a más de 40 metros de la zona trasera de peligro, te apercebes de su poco peso (2,2 kg) y manejabilidad, y aprendes que debes dispararlo empleando las mismas posiciones de tiro que con cualquier arma individual.

El "66" es un arma popular, muy útil contra posiciones fortificadas además de contra vehículos acorazados (a menudo los infantes de Marina entran en combate sólo con su armamento individual y colectivo ligero, con poco apoyo de armas pesadas); los Royal Marine que combatieron en las Malvinas solían llevar a menudo un par de lanzagranadas del "66" por cabeza. Una vez lo has usado, lo tiras.

Manejo del mortero

En la Semana 18 recibes tres lecciones sobre otra arma "de tubo", el mortero de 51 mm. Utilizarás ambas armas, simples y eficaces, más adelante, en la Semana 21, en tu primer ejercicio de tiro en campaña.

En la Semana 18 también tendrás un

En la Semana 18 entras de lleno en el Entrenamiento de Preparación para el Combate. En la pista de aplicación, el control del propio peso y el nervio son más importantes que la fuerza bruta. Todo aquel que encuentre difícil levantarse a peso con los brazos, irá a parar al agua más de una vez.



primer contacto con el Entrenamiento de Preparación para el Combate (BFT en inglés) en el "campo inferior". En la primera mitad de su periodo de instrucción básica, los reclutas están fascinados por el campo inferior. Es lo primero que ven cuando llegan en tren al centro de entrenamiento de Lympstone. Vacío, misterioso, una enorme extensión erizada de extrañas y asombrosas estructuras.

Preparación para el combate

Empieza el BFT en la Semana 16, tu segunda semana en la Compañía Chat-ham, y a finales de la Semana 18 ya estás a mitad de camino. El BFT tiene tres fases:

En el "campo inferior", el ejercicio de cuerda es muchísimo más difícil que en el gimnasio. Se pretende que con el tiempo seas capaz de subir una cuerda de 10 metros con el equipo de combate completo y el fusil de asalto a la espalda.

Semana 18.^a: Horario

Periodo	Lugar	Tema
LUNES:		
1 (08.00-09.45)	Gimnasio	Prueba: Preparación Combate 5
2 (09.55-11.40)	Sala Multiplaza	Pruebas: Preparación Combate 8: Tiroteos: escuadra/PIE, 404
3-4 (09.55-11.35)	Sala Multiplaza	Pruebas: Preparación Combate 8: Tiroteos: escuadra/PIE, 404
5-8 (11.50-16.30)	Campo	Pruebas: Preparación Combate 8: Tiroteos: escuadra/PIE, 404
MARTES:		
1 (08.00-09.45)	Sala de actos	Pruebas: Preparación Combate 8: Tiroteos: escuadra/PIE, 404
2 (09.55-11.40)	Sala de actos	Pruebas: Preparación Combate 8: Tiroteos: escuadra/PIE, 404
3 (09.55-11.35)	Sala de actos	Pruebas: Preparación Combate 8: Tiroteos: escuadra/PIE, 404
4 (10.55-11.40)	Gimnasio	Pruebas: Preparación Combate 8: Tiroteos: escuadra/PIE, 404
5 (11.50-12.35)	Sala de actos	Pruebas: Preparación Combate 8: Tiroteos: escuadra/PIE, 404
6-8 (13.55-16.30)	Sala de actos	Pruebas: Preparación Combate 8: Tiroteos: escuadra/PIE, 404
MÉRCOLES:		
1-2 (08.00-09.40)	Sala de actos	Pruebas: Preparación Combate 8: Tiroteos: escuadra/PIE, 404
3 (09.55-11.35)	Sala de actos	Pruebas: Preparación Combate 8: Tiroteos: escuadra/PIE, 404
4 (10.55-11.40)	Gimnasio	Pruebas: Preparación Combate 8: Tiroteos: escuadra/PIE, 404
5 (11.50-12.35)	Campo	Pruebas: Preparación Combate 8: Tiroteos: escuadra/PIE, 404
6-8 (13.55-16.30)	Campo	Pruebas: Preparación Combate 8: Tiroteos: escuadra/PIE, 404

Periodo	Lugar	Tema
JUEVES:		
1 (08.00-09.45)	Sala de actos	Pruebas: Preparación Combate 8: Tiroteos: escuadra/PIE, 404
2 (09.55-11.40)	Gimnasio	Pruebas: Preparación Combate 8: Tiroteos: escuadra/PIE, 404
3-5 (09.55-12.35)	Sala de actos	Pruebas: Preparación Combate 8: Tiroteos: escuadra/PIE, 404
6-8 (13.55-16.30)	Campo	Pruebas: Preparación Combate 8: Tiroteos: escuadra/PIE, 404
VIERNES:		
1-5 (08.55-12.35)	Aula	Pruebas: Preparación Combate 8: Tiroteos: escuadra/PIE, 404
6-8 (13.55-16.30)	Campo	Pruebas: Preparación Combate 8: Tiroteos: escuadra/PIE, 404
SÁBADO:		
1-3 (08.00-10.35)	Sala de actos	Pruebas: Preparación Combate 8: Tiroteos: escuadra/PIE, 404
4-5 (10.55-12.35)	Campo	Pruebas: Preparación Combate 8: Tiroteos: escuadra/PIE, 404



Aprendes a disparar con el mortero de 51 mm, un arma colectiva muy versátil, ligera y manejable.



cuerda, pista de aplicación y una combinación de llevar compañeros a cuestras y atravesar una cuerda tendida sobre una piscina.

Las cuerdas miden 10 metros de altura, un metro y medio más que las del gimnasio, y son más gruesas. Una cosa es trepar con el uniforme de gimnasia y otra muy distinta es hacerlo con botas y pantalones y guerrera de instrucción, además del correa reglamentario y el fusil cuando vas por la mitad de los 16 periodos del curso de BFT. Tienes que ser capaz de llegar a lo alto de las cuerdas de 10 metros con todo el equipo de combate, volviendo a bajar de forma controlada.

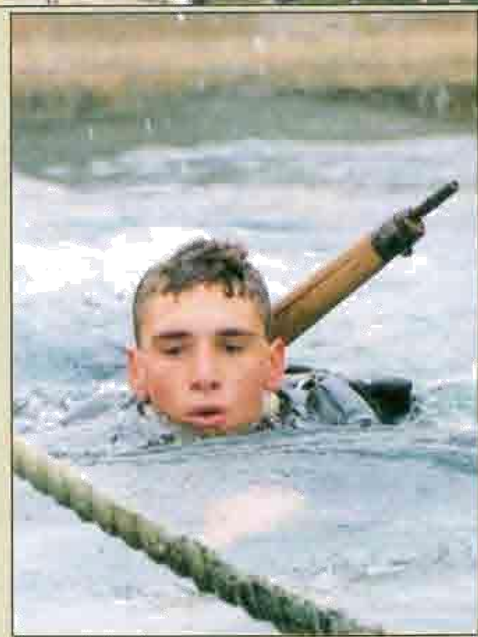
Imagen pública

La Fase Dos consiste en la pista de aplicación. La imagen que un civil tiene del entrenamiento de los Royal Marine consiste en una horda de reclutas llenos de

barro luchando en la pista de aplicación (la "pista americana", que también le llaman), pero hasta que no llegues a la mitad del periodo de instrucción básica no se te considerará apto para hacer frente a los obstáculos.

La fuerza bruta no sirve de mucho por sí sola. Lo más importante es el nervio. Algunos reclutas llegan a Lympstone ya cargados de músculos conseguidos a base de pesas, pero tienen poco control del cuerpo, poca habilidad para acarrear y dominar su propio peso. Un hombre delgado y nervu-

Los instructores no se arriesgan a que puedas caer al agua con un valioso fusil de asalto SLR. Por lo tanto, hasta que no adquieras la necesaria práctica en este ejercicio, efectuarás las pruebas de tirolina sobre el estanque con un viejo fusil de acerrojamiento manual Lee-Enfield cruzado a la espalda, como se aprecia en este infortunado recluta.



Preparación para el combate

do será mucho más eficiente que un pesado gorila que apenas es capaz de trepar por una cuerda.

Inicias la fase de la pista de aplicación de un modo bastante "apacible", saltando sobre un tanque de dos metros, pero no hay tiempo para felicitarse y pasas directamente a una pared de ladrillo de dos metros de altura. Saltas, con los codos sobre la tapia, descansando el peso del cuerpo en la parte superior, luego pasas un pie y después el otro, siempre sin exponer demasiado el cuerpo sobre el obstáculo. Mantienes el ritmo de progresión mientras superas una serie de escalones tubulares de metal bastante espaciados, y después debes reptar sobre una extensión cubierta de grava.

Te arrastras apoyando los codos, intentando no engancharte en la red metálica suspendida a medio metro sobre tu cabeza; después de esto, una rápida carrera hasta una extraña escalera horizontal, las "barras de mono" como las llaman por aquí. Avanzas colgando de los barrote, una mano tras otra, nueve en total, sobre un trecho de agua.

Por la cuerda

Después de las "barras de mono" viene una pared de dos metros y en zigzag, con alambradas de espinos a los lados, y un salto a través de un trecho lleno de alambre espinoso hasta llegar a un hoyo lleno de guijarros. Por ahora, tus pulmones y tu corazón funcionan como un motor recién puesto a punto. Subes por un palo horizontal de seis metros y después atraviesas una cuerda de tres metros y medio. A mitad de camino tienes que volver, dejándote colgar y haciendo el camino de regreso con la espalda hacia el suelo, empleando la técnica que has aprendido.

Después llega un obstáculo diabólico: un puente colgante, un camino hecho de tablas y suspendido de modo que pueda balancearse en todas direcciones. Si dudas estás perdido. Se supone que debes cruzarlo en tres grandes pasos, pero los novatos se balancean durante 20 pasitos, intentando no perder un equilibrio ya de por sí precario.



Es inevitable, siempre le sucede a alguien: termina la prueba con un charco de agua en torno a sus pies y el viento azotando sus ropas empapadas.

Después de una pared de metro y medio al final del campo, doblas a la derecha y te ves obligado a subir por la pequeña pero antipática colina que hay ante ti. Todos tus sistemas luchan por conseguir una ración adicional de oxígeno y cada paso supone un infierno para los pulmones y las piernas. En lo alto tienes que saltar sobre una puerta y después corres hacia los túneles. Ahora te alegras realmente de que sea verano y estén relativamente secos.

El último obstáculo

Te abres paso a través del estrecho y oscuro túnel, que tiene un metro de diámetro y 15 metros de longitud. Sales a la luz del día por una abertura cuadrada y entonces pasas el último obstáculo, situado a 40 metros. Es una red de subida, mezcla de cuerdas y pared.

Un trecho de 40 metros te conduce al final. Los instructores te gritan para que hagas un acelerón final, pero tu cuerpo responde a cámara lenta. Para aprobar el curso de asalto (la fase de pista de aplicación) debes cubrirlo en cinco minutos. De hecho, la media de la sección es de unos cuatro minutos. Cuando iniciaste el BFT no imaginabas que ello fuera posible.

Lo de llevar un compañero a cuestras, la primera parte de la Fase Tres del BFT, es un serio desafío, sobre todo cuando has pasado por la pista de aplicación. Se trabaja por parejas, y con todo el equipo de combate. Cuando le llega el turno, cada hombre lleva a su compañero y el equipo de ambos, incluidos los dos fusiles, durante un trecho de unos doscientos metros.

Llevar al compañero

Tienes 90 segundos para hacerlo, por lo que te lanzas a una tambaleante carrera con el cuerpo en tensión bajo el enorme peso de tu compañero además de unos 30 kg de equipo. A pesar del esfuerzo de este ejercicio, sabes que merece la pena. Sus aplicaciones en el campo de batalla son obvias. Reconforta saber que tu compañero o cualquier otro miembro del pelotón es capaz de llevarte a cuestras si caes herido. Y, aún más, podrá llevar también tu fusil, lo que no deja de ser una buena



¡Hazlo bien! El agua helada no es el peor castigo: repetirás una y otra vez el ejercicio de tirolina hasta que llegues a dominarlo a la perfección.



Estás a 4 metros y medio de altura por encima de un tanque lleno de desagradable agua verde y, como es la última prueba de la serie, estás bastante preparado mentalmente, pero quizá también lo suficientemente cansado para que el ejercicio resulte más difícil de lo que en realidad es.

medida de seguridad en ambiente hostil.

La prueba final es el tanque de agua. Subes por la escalera y te abres paso hasta la cuerda. Estás a 4 metros y medio por encima del agua, que está fría, nunca lo bastante limpia y tiene una profundidad considerable. Tienes por delante 23 metros que recorrer con todo el equipo a cuestras y, por si ello no fuera suficiente, debes dar media vuelta a mitad de camino. En este punto, te quedas balanceándote de la cuerda, sueltas los pies y te quedas colgando sólo de las manos.

Si estás muy cansado, lo que viene después puede constituir la peor parte: levantar las piernas y atrapar de nuevo la cuerda. Te columpias adelante y atrás hasta tener el impulso necesario para volver a colocar los pies en la cuerda. Mientras más te columpies, mejor. El recluta que se debate en la cuerda que corre paralela a la tuya está aún balanceándose con todas sus fuerzas, pero por más que lo intenta no logra coger el impulso necesario y queda colgando.

Alejas las manos de los pies a lo largo de la cuerda: después pasas el brazo izquierdo por encima de la cuerda por el mismo lado de tu brazo derecho, que está en lo alto de la maroma, con la mano en dirección a la rodilla derecha. Manteniendo tus caderas en alto, balanceas el cuerpo, primero a un lado, luego al otro, consiguiendo equilibrarte encima de la cuerda.

Intentas relajarte, ajustas tu posición y por fin llegas al final del recorrido. Detrás de ti, el otro recluta no lo ha conseguido.

"Vale, déjate caer."

Se produce un estruendoso chapuzón cuando cae en el agua sucia, desapareciendo bajo la superficie antes de subir en busca de ayuda.

Te sientes destrozado, pero contento contigo mismo.

Preparación para el combate SEMANA 19

Lo que cuesta superar las Pruebas de Comandos

NOCHE SILENTE

A las 10,00 de la mañana, tres maleantes que conducían un Datsun Cherry azul atracan la pequeña oficina de correos de un tranquilo pueblo de Devon. En su prisa por marcharse, dejan atrás a uno de los suyos, que es acorralado y desarmado por una patrulla de paso del Ejército. El jefe del pelotón llama por radio a la base, situada en un aeródromo cercano, en las afueras del pueblo. La Fuerza de Reacción Rápida (FRR) está en alerta, totalmente equipada, y sólo le lleva cuestión de minutos cargar y montarse en un Land Rover, y dirigirse a toda velocidad al pueblo. Al salir a la carretera no prestan atención al Datsun, que en esos momentos pasa por el lugar, dándose a la fuga.

Arresto de terroristas

En la oficina postal los soldados obligan al delincuente a apoyarse contra una pared, con los pies bien separados y echados hacia atrás, y lo cachean. El maleante no suelta prenda, de manera que los militares se lo llevan a la base para someterle a un interrogatorio formal.

Mientras tanto, otros elementos de la unidad militar recorren la zona, cercándola y estableciendo diversos puntos de

control de vehículos (PCV), e inician una serie de batidas metódicas por los campos de los alrededores, procurando prestarse apoyo mutuo por si alguna de las partidas tropieza con los huidos. Se sabe que en la localidad hay gente que simpatiza con los terroristas. En una calle del pueblo, una patrulla encuentra un puñado de casquillos, que dejan donde están pero bajo custodia, pues no sería la primera vez que un hallazgo de este tipo fuese en realidad una trampa explosiva.

Estamos en la Semana 19 y los reclutas practican la patrulla urbana y rural en situaciones tácticas. No se pierde el tiempo con comidas, charlas teóricas ni demostraciones. Todo se realiza en condiciones reales (o lo más parecidas), incluida la comida y, si hay suerte, el sueño.

Base abandonada

La base de la unidad está en los barracones de lo que durante la Segunda Guerra Mundial fue un aeródromo de la Fuerza Aérea norteamericana. Algunos de los aviones de la primera incursión de 1 000 bombarderos contra Alemania salieron de aquí, pero ahora todo en la base son edificios en ruinas, sucios y lóbregos. El pueblo, por el contrario, es una aldea típica,



En las maniobras Noche Silente se aprenden las técnicas para operaciones de baja intensidad contra la guerrilla urbana. En la foto, uno de los puestos de defensa del perímetro de la base.



Estáis en un aeródromo abandonado de la Segunda Guerra Mundial y la atmósfera es muy real mientras os instruyen sobre las operaciones del día. Intentas memorizar las fotos de presuntos "terroristas": los instructores desempeñan el papel con gran seriedad.

como sacada de una tarjeta postal, una immaculada comunidad de hermosas casas de campo y granjas diseminadas por un paisaje suavemente ondulado.

Los habitantes se han convertido en parte del programa de instrucción de reclutas de los Royal Marines. La administradora de correos se presta a ser "secuestrada" por los instructores de campaña (IdC) que hacen el papel de "enemigos". Las periódicas incursiones realizadas por patrullas armadas para arrestar a algún sospechoso en un bar constituyen uno de los entretenimientos habituales del pue-

Semana 19.ª: Horario

Periodo	Lugar	Tema
LUNES		
1-2 (08.00-09.00) Base		Revisión de papeles para el ejercicio Noche Silencio
3 (09.50-10.35) Sala de actos		Instrucción para ejercicio Noche Silencio
4 (10.55-11.40) Camión		Marcha a la zona de maniobras
5-9 (11.50-17.45) Campo 1		Ejercicio Noche Silencio

Periodo	Lugar	Tema
MARTES		
1-8 (08.00-17.45) Campo 1		Ejercicio Noche Silencio
Noche	Campo	Marcha de 13 km
MIÉRCOLES		
1-4 (08.00-12.30) Campo 2		Ejercicio Noche Silencio
JUEVES		
1-4 (08.00-12.30) Campo 2		Ejercicio Noche Silencio
VIERNES		
1-4 (08.00-11.40) Campo 2		Final ejercicio Noche Silencio
5-8 (12.55-16.30) Base		Limpieza y devolución pertrechos
SABADO		
1 (08.00-08.45) Sala de actos		Informe sobre el ejercicio
2-6 (08.55-12.35) Campo		Noche Silencio
		Platónes luciran imágenes



"La banda del agujero en la pared" en acción: las técnicas urbanas —registro de coches y arresto de sospechosos— tienen un sabor muy distinto al de tu entrenamiento previo.

El campanario de la iglesia es ocupado durante toda la noche por los cuatro hombres de un puesto de observación, que permanecen allí hasta el amanecer, escudriñando las calles con un visor de intensificación de imagen.

compañeros instalaron un puesto de observación en lo alto del campanario de la iglesia y estuvieron allí hasta el amanecer, turnándose de dos en dos, observando y escuchando.

Sospechoso en el bar

Durante la tarde del segundo día, una patrulla móvil detiene a un sospechoso en el aparcamiento de un bar, habiéndole reconocido por una fotografía suministrada por los servicios de información. La noticia de la detención llega a la base y, una vez más, la FRR va al pueblo. Una vez allí, montan al detenido en la parte trasera del Land Rover y lo conducen al campamento para su interrogatorio antes de entregarlo a las autoridades civiles, que es el

Registro de un coche en busca de armas o explosivos: los lugareños cooperan para que aprendas la forma en que deben conducirse los militares cuando tratan con civiles.

blo. Los lugareños colaboran a menudo asumiendo el papel de "simpatizantes de los terroristas" y complicando la labor a los reclutas, que en ocasiones entran en un bar para llevarse a un "peligroso terrorista" y, confundidos, detienen a un tranquilo turista que, inadvertido de las peculiares "costumbres locales", estaba tomándose una cerveza en el lugar equivocado y el momento menos oportuno.

La primera noche en el pueblo los reclutas montasteis una base, con sus puestos de vigilancia fortificados alrededor del recinto. También salisteis de patrulla de familiarización y, en plena noche, cuatro



procedimiento normal en una situación de paz.

El prisionero es llevado a uno de los barracones y se le empuja hacia uno de sus rincones, con los brazos abiertos contra la pared. Es un presuntuoso impasible, que se pone a silbar cuando le ordenan callarse y se niega a responder cuando se le pregunta su nombre y lo que estaba haciendo en la zona. Su nombre aparece en un documento que llevaba en un bolsillo. Ellos le preguntan, pero él refunfuña: "¿Qué pasa? ¿Acaso no sabéis leer?".

Presunto terrorista

El detenido está empezando a dominar el interrogatorio. Los reclutas deberían juzgar y decidir si es un paisano o un guerrillero. El jefe de la sección explica: "Un ciudadano inocente, arrestado por error, se aterrorizará tan pronto como lo metáis en el Land Rover. Un gallito como éste, lo más seguro es que sea un terrorista."

La última tarde tiene lugar una rigurosa e inmisericorde revista de policía, detectándose errores básicos como armas sucias o botones desabrochados. "Lleváis en campaña menos de 36 horas. No hay excusa alguna para un equipo descuidado. Miraos, parecéis un grupo de pordioseros. Quiero veros presentables."

Salida

Los instructores os ordenan desmontar la base y llevar todos los pertrechos a los vehículos. Al anochecer os embarcan, cada uno cargado con su equipo individual completo de 30 kg y el fusil de asalto, rumbo a un punto desde el que debéis marchar hasta una nueva zona de base situada en un paisaje boscoso cercano a un pueblo de las afueras de Exeter. La tropa marcha a paso rápido durante unos 18 kilómetros, pues hay que aprovechar las horas de oscuridad. Dos hombres caen al suelo, uno de ellos por deshidratación: se tambalea como si estuviera borracho. Tras reuniros con el sargento de la sección, marcháis otros cuatro o cinco kilómetros hasta la nueva base. Tenéis los ojos vidriosos y estáis cansados, os duelen los músculos y la mitad de vosotros cojea. Montáis la base de la patrulla al amanecer.

Estáis situados en una zona elevada, montañosa y muy boscosa. El día promete ser caluroso, pero estás demasiado cansado para advertir otra cosa que no sea la

necesidad de sueño y descanso. Cada uno de los pelotones de la sección emplaza una ametralladora lejos del perímetro, en uno de los vértices del triángulo que forma la base, con otra MG en el interior del propio perímetro, con el fin de dar respaldo a las otras armas.

Ataque por sorpresa

A las 08,30 horas de la mañana os pillan realmente desprevenidos. El oficial y el sargento de la sección han salido de su CG y se han acercado a la posición a pie y en silencio. "Matan" a un centinela, al que han sorprendido dormido. Son los jefes de pelotón los que se llevan las peores broncas, mientras que se ordena a la tropa efectuar patrullas de familiarización locales.

Los mandos se preocupan de daros una comida caliente y del estado de vuestros maltrechos pies. Por contra, vuelven a pasar revista de aseo, afeitado y de las armas. Pies y calcetines limpios son la principal prioridad. Hay algunas ampollas impresionantes después de la marcha, algunas tan grandes y rojas como tomates maduros. Los que no están de guardia descabezan un sueño metidos en sus sacos de dormir, acompañados de sus armas individuales y con todo el equipo prescindible agrupado por el perímetro. Las mochilas sirven como improvisados parapetos de contingencia, mientras que los correajes, macutos y cartucheras se convierten en almohadas improvisadas. Lleváis la casa auestas, y allí donde vayáis todo el equipo debe ir con vosotros.

Un segundo intento

A mediodía se pasa una nueva revista de policía y de la base de patrulla. Esta vez estáis más preparados. Los centinelas están alerta, el equipo, bien dispuesto, las armas, limpias, los hombres, descansados, las patrullas, fuera, y las radios, correctamente sintonizadas. De repente estalla el infierno. Hay cegadores relámpagos y ensordecedoras explosiones por todas partes, y un

Las largas marchas y "ataques" sobre tus bases de patrulla se combinan para dejaros lo más maltrechos posible cuando salgáis de nuevo. Un profundo cansancio amenaza con dominarte incluso cuando estás de guardia.



Si el Libro Guinness de los Récords dedicase una sección a las ampollas, sus redactores deberían visitar tu sección después de una marcha nocturna hacia una nueva base de patrulla.

persistente tableteo de fuego automático procedente de las sombras del bosque. El enemigo ha atacado la posición, y el equipo de instructores se suma a la confusión haciendo estallar truenos y buscapies chinos.

"¡ARRIBA Y CAMBIO!" No hay tiempo para empaquetar nada. Hay que recoger el equipo y marchar al punto de reunión de emergencia (PRE). "Comandantes de pelotón, tomad el mando. Aseguraos de que nadie se queda atrás." En uno o dos minutos, la zona del perímetro queda vacía y la tropa se dirige en columna de a uno por caminos forestales hacia el PRE, que está a unos dos kilómetros.

Exhaustos y llenos de ampollas

Mientras marchan por los senderos hacia el PRE, algunos reclutas casi caminan con el lado de los pies para evitar apoyarse sobre las ampollas. Exhaustos, establecen un triángulo defensivo en el PRE, abierto en un pequeño bosque, mientras una patrulla de exploración reconoce los alrededores y sale en busca de un emplazamiento para una nueva base de vivaqueo. Una vez instalada allí, la sección debe montar de nuevo el campamento.

El sol está en lo alto y aprieta de firme. El bosque está lleno de luces verdes y de insectos. Luchas por no dejarte vencer por el sueño, te acuerdas del pasado momento de angustia, cuando comenzaron los disparos y las explosiones, los fogonazos, el miedo con que echaste mano del equipo, la evacuación, tambaleándote bajo el entumecedor peso del equipo. Pronto te tocará salir de patrulla. De momento te quedas tumbado boca abajo, con la frente entre las manos y el arma a tu alcance, intentando descabezar un sueño en aquel oscuro bosque, pero con un ojo abierto pendiente del siguiente ataque.



Preparación para el combate SEMANA 20

Lo que cuesta superar las Pruebas de Comandos

¡GRANADA!



En esta semana del periodo de instrucción, una vez cubiertas las dos terceras partes del mismo, los reclutas toman contacto con dos importantes componentes del que va a ser su arsenal una vez se integren en las unidades de combate, la granada de mano y el arma contracarro de 84 mm.

En el aula, el cabo explica la estructura y el funcionamiento de las granadas. La L2 de fragmentación es un arma ideal para los combates a corta distancia, en zonas edificadas y contra trincheras y fortificaciones. Fue muy útil en las Malvinas contra posiciones defensivas situadas entre rocas pero bastante inservible en campo abierto, donde la esponjosa turba reducía su radio de acción práctico a unos 10 metros.

Forma y funcionamiento

Esta granada es de color verde oliva, con una raya amarilla y la inscripción "L2 HE A/PERS GREN". La granada y su multiplicador se entregan en estuches separados. Sostienes el multiplicador cabeza abajo, pero procurando no apretarlo demasiado, pues es muy inestable y hasta el calor de los dedos puede provocar su detonación, con unas consecuencias fácilmente imaginables. Después de comprobar que no hay abolladuras, cuerpos extraños y demás, colocas la granada, sujetándola por la base, sobre el multiplicador, que encaras perfectamente con el sector roscado y atornillas, dando una vuelta más fuerte al final.

La tropa practica este procedimiento con unas granadas inertes de instrucción, de color azul. A uno se le cae la granada al suelo. "Oh, estupendo. Esta tarde lo vamos a pasar muy bien contigo y las granadas reales, ¿a que sí?" Cuando extraes el sotrozo, el proceso de cebado de la granada se retrasará tanto tiempo como mantengas apretada la palanca del seguro.

Lanzamiento

Sueltas la palanca de seguridad al lanzar la granada; la palanca sale despedida,

Por razones obvias, aprendes los métodos básicos de lanzamiento de granadas de mano utilizando réplicas lastradas de instrucción, que para mayor seguridad están pintadas de azul.



Semana 20.^a: Horario

Periodo	Lugar	Tema	Periodo	Lugar	Tema
LUNES					
1 (08.00-08.45)	Gimnasio	Prueba Preparación Combate 9	1 (08.00-08.45)	Aula	84 mm: teórica 5
2-4 (08.55-09.40)	Aula	Granadas: teóricas 3 y 2	2 (08.55-09.40)	Aula	84 mm: teórica 6
5 (11.50-12.35)	Ruta	Traslado al polígono MEG	3 (09.50-10.35)	Gimnasio	Prueba Preparación Combate 12
6-8 (13.55-16.30)	Polígono MEG	Granadas: lanzamiento real	4-5 (10.55-12.35)	Aula	Pruebas de entrenamiento con el 84 mm
9 (17.00-17.45)	Campo	Carrera de 6 km con equipo (excepto luz)	6-8 (13.55-16.30)	Cine	Proyección y charla: Seguridad en las transmisiones
MARTES					
0 (antes de 08.00)	Cine	Proyección: zona de campos	VIERNES		
1-3 (08.00-10.35)	Aula	84 mm: teórica 1	0 (antes de 08.00)	Ruta	Traslado al polígono
4 (10.55-11.40)	Compañía	Revisita del jefe de sección	1 (08.00-08.45)	Polígono	84 mm: teórica 7
5 (11.50-12.35)	Gimnasio	Prueba Preparación Combate 10	2 (08.55-09.40)	Polígono	84 mm: práctica 7
6 (13.55-14.40)	Aula	84 mm: práctica 1	3-5 (09.50-12.35)	Polígono	84 mm: tiro 1
7-8 (14.50-16.30)	Aula	84 mm: teórica 2	6-8 (13.55-16.30)	Campo	84 mm: teóricas 8 y 9
MIÉRCOLES					
1 (08.00-08.45)	Aula	84 mm: teórica 3	9 (17.00-17.45)	Campo	Marcha rápida de 6 km
2-3 (08.55-10.35)	Aula	84 mm: teórica 4	SABADO		
4 (10.55-11.40)	Capilla	Instrucción Religiosa 7	1-4 (08.00-11.40)	Paseo	Orden cerrado
5 (11.50-12.35)	Gimnasio	Prueba Preparación Combate 11	5 (11.50-12.35)	Compañía	Revisita del jefe de sección
6-8 (13.55-16.30)	Paseo	Orden cerrado			



Antes de colocar el multiplicador en la granada, comprueba que ninguno de ambos presente abolladuras o cuerpos extraños. Después coloca la granada sobre el multiplicador y enróscalos entre sí.

Arriba: La Semana 20 está a un tercio del final del periodo de instrucción y en ella aprendes a lanzar la granada de fragmentación de alto explosivo L2. Una pequeña carga explosiva rodeada por una envuelta de alambre fuertemente enrollado que se desintegra al detonar, haciendo pedazos todo lo que hay cerca.

lanzas gritando "¡Granada!" para advertir a los demás. El cabo te grita que observes dónde va a caer antes de arrojarte al suelo.

También aprendes cómo debes lanzar desde el suelo, cómo colar una granada por una ventana y cómo tirarla a la mayor distancia posible. Al ensayar contra la "casa" de prácticas en la pista de aplicación, te arrastras hasta un montículo, echas un vistazo y la arrojas hacia la ventana indicada.

Todos fallan la primera vez. Algunos no la lanzan con la suficiente fuerza. Varios se olvidan de gritar al arrojar el arma. Al lanzar hacia arriba contra una ventana alta, dos de los reclutas consiguen que sus granadas pasen por encima de la casa. Al lanzarla a través de boquetes en las paredes—algo usual en los combates en áreas urbanizadas—algunos reclutas las tiran

Abajo: Antes de lanzar la granada, mira tu mano izquierda para asegurarte de que has sacado el sotozo, mira la granada en sí y arrójala al tiempo que gritas "¡Granada!"

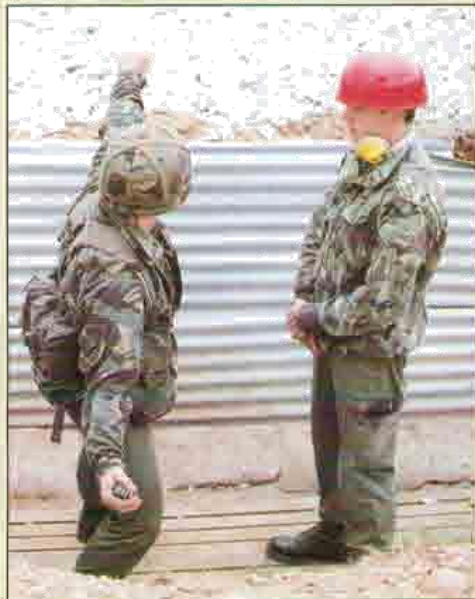
permitiendo que un muelle empuje la espoleta de percusión para que golpee en el detonador. Ésta enciende una carga de retardo que arde durante 4 o 5 segundos antes de prender en el detonador, que hace explotar la carga de RDX, fragmentando la envuelta de la granada y su vaso exterior de alambre fuertemente enrollado.

Son los trozos de alambre los que realmente causan los daños, abriendo cortes profundos, aunque la finalidad de la granada es también aturdir y confundir al enemigo con el ruido y la explosión.

Se reparten las granadas de prácticas y los reclutas se ejercitan en su lanzamiento. A la orden de "¡Lanzad!", miras la granada, tiras de la anilla y miras el sotozo en tu mano izquierda para comprobar que realmente ha salido con la anilla. Después miras la granada, en la mano derecha, y la



Arriba: Con el hombro izquierdo orientado hacia donde vas a arrojar la granada, sujétala con la palma de la mano y los dedos alrededor de la palanca de seguridad.



directamente contra el muro, rebotando y yendo a caer a sus pies. Ello provoca la risa de los demás hasta que el cabo indica lo poco divertido que semejante incidente puede ser en realidad.

La realidad

Los instructores os llevan hasta el pozo de preparación. El cabo instructor distribuye de uno en uno los componentes de la granada: coges dos. Son de verdad. La adrenalina empieza a correr cuando montas el grupo del multiplicador y guardas las granadas en las cartucheras. Oyes cómo el recluta que te precedía arroja sus granadas, la fuerza de las explosiones, que suenan muy cerca a pesar de tus auriculares de protección, seguida de una lluvia de trozos de tierra.

"¡Otro!" Sigues la trinchera hasta el pozo de lanzamiento. Allí te espera un cabo instructor. "¿Diestro o zurdo?" Si por algún motivo se te cae al suelo una granada después de haberle extraído el sotozo, él te agarrará y te lanzará rápidamente contra un rincón de la trinchera. Es por ello que te explica lo siguiente: "Sucedá lo que suceda, no te resistas si te agarro".

"¡Cargado!"

"¡Lanza!" Tiras de la anilla, olvidas mirarla, lanzas la granada y después intentas tirarte al suelo inmediatamente. El cabo te detiene con un empujón. "¡Mira adonde va!" Lo haces. Parece que estás allí durante medio minuto, con los ojos fijos en la granada. Después te arrojas al suelo. Un segundo después, la granada explota: un breve estampido, una pequeña lluvia de tierra y piedras y, después, el silencio.

"Bien, con calma esta vez. Mira lo que haces. Tirala un poco más lejos, no olvides gritar y observa dónde aterrizó." La segunda vez es mucho mejor y desearías tener más granadas que arrojar.

La Semana 20 es también la de tu introducción al arma contracarro de 84 mm.



Los proyectiles reales son tan caros que te entregan un aparato de subcalibre, que se carga y prepara del modo normal pero que dispara un proyectil trazador de 6,5 mm. Los reclutas habéis sido divididos en grupos de tres hombres. Primero debes armonizar los elementos de puntería del Carl Gustav de 84 mm, mirando a través de un visor especial que colocas en la recámara y en la boca del arma.

"¡Carguen!" ordena el tirador. El cargador repite la orden y después grita "¡Cargado!" cuando el dispositivo está en su lugar. El tirador repite la voz y echa un vistazo a la zona batida por el rebufo trasero. Esta arma puede freír cualquier objeto o persona situado justo detrás cuando dispara su proyectil HEAT. Después el ti-

El arma contracarro Carl Gustav de 84 mm va a ser sustituida en breve, pero todavía está en activo y debes saber cómo servirla de ella. La munición real es tan escasa —y cara— que sólo se os permite disparar munición de práctica subcalibrada.

rador grita "¡Preparados!". Apunta y dispara. La trazadora recorre los 300 metros de su alcance y pasa por encima del carro de combate que sirve de objetivo. El apuntador corrige la puntería tras descargar y recargar de nuevo el arma. Su cuarto proyectil da en el blanco.

En Woodbury Common, por la tarde, la tropa practica una vez más la mimetización con tiras de arpillera, tela de camuflaje y crema facial verde y marrón, además de maleza. Dentro de un momento va a comenzar el ejercicio de ocultación de equipos cazacarros.

Caza de carros

Efectuáis la batida en equipos de dos hombres, avanzando por un valle pantanoso flanqueado por cerros. Ocho equipos a la vez intentan acercarse a los observadores, empezando a unos 300 metros de distancia. La aproximación siempre es una dura tarea. Con el 84 mm a cuestas, en equipos de dos, es aún más dura y lenta. Después de media hora estás jadeando y lleno de barro. Suena un silbato y os ponéis en pie y os dejáis ver. Dos equipos han sido detectados por los observadores, que dirigen a los exploradores hacia sus posiciones. Tu equipo ha escapado a la observación directa, pero ha terminado a bastante distancia del objetivo, lo que constituye un fracaso parcial.

"Recordad —dice el sargento—, si erráis al disparar, lo mejor es que pongáis pies en polvorosa. Los carros de combate suelen trabajar por parejas para darse cobertura mutua. Debéis acercaros tanto como podáis. No falléis. Lo que más molesta a los carristas es que les disparen con armas contracarro."



Preparación para el combate SEMANA 21

Lo que cuesta superar las Pruebas de Comandos

TIRO TÁCTICO

Los instructores no pierden de vista a los reclutas. El fuego real es muy exigente en el terreno físico y mental: una pérdida momentánea de la concentración puede ser fatal para alguien.

Situado en la ladera de una colina bastante empinada, el campamento de Okehampton es la base mejor preparada para la realización de marchas tácticas en orden de combate. La sección de reclutas de los Royal Marines se ha acercado hasta este complejo para llevar a cabo su Primer Ejercicio de Tiro en Campaña (lo que ellos llaman el FFX 1), la primera vez en que van a hacer fuego real en una zona ajena a los polígonos de tiro preparados expresamente. Durante los dos primeros días de la semana se realizan marchas tácticas de seis kilómetros, después de las actividades rutinarias en el campo. Es una prueba decisiva. Se trata de superarla o de ser destinado a una sección de refresco, algo que debes evitar.

La carrera proyectada discurre por un circuito de seis kilómetros, que comienza en el interior del campamento, sale por la puerta principal y luego se dirige hacia la colina, alta y agotadora. El primer día, el sargento de la sección marca el paso, un esfuerzo cronometrado que supera toda la tropa menos cinco soldados que llegan a la línea de meta fuera de tiempo. Al día siguiente esos cinco disfrutan de una segunda oportunidad, y es el jefe de la sección el que marca el paso esta vez. Prepárate, pues va a ser muy duro.

En los cotos

A la mañana siguiente la tropa embarca en camiones de cuatro toneladas y se dirige a los bosques de Dartmoor, con la intención de llegar a media mañana a su próxima base, una granja solitaria.



En los cotos que hay más allá de la granja, os ponéis camuflaje, después de una marcha rápida de dos kilómetros, y a continuación os dividís en dos grupos para realizar ejercicios de combate a corta distancia, de uno en uno y por parejas. Tu grupo comienza con las parejas. Un cabo os da las órdenes a ti y a tu compañero. Cada uno de vosotros lleva dos cargadores de 15 cartuchos.

"Recuerden, caballeros, que lo que están utilizando es munición real. Si le dais a alguien podéis matarle."

Las interrupciones en el fuego son una molestia en el entrenamiento y un desastre potencial en combate; los instructores te enseñan que para evitarlas debes limpiar minuciosamente el arma antes de disparar. Cuidate de no utilizar demasiado aceite, o de lo contrario provocarás demasiado humo al disparar.

Semana 21.ª: Horario

Periodo	Lugar	Tema	Periodo	Lugar	Tema
LUNES					
1 (08.00-08.45)	Compañía	Revisión de armas y munición	1 (08.00-08.45)	Ruta	Traslado al polígono
2-3 (08.55-09.40)	Ruta	Traslado al campamento de Okhampton	2-3 (08.55-16.30)	Polígono	Ejercicio de Tiro en Campaña 1
4 (10.55-11.40)	Aula	Técnica: Fuego y maniobra	3 (17.00-17.45)	Ruta	Regreso al Campamento de Okhampton
5-6 (11.50-14.40)	Campo	Práctica de fuego y maniobra	VIERNES		
7-8 (14.50-16.30)	Campo	Marcha táctica de 6 km	1 (08.00-08.45)	Ruta	Traslado al polígono
MARTES			2-3 (08.55-16.30)	Polígono	Ejercicio de Tiro en Campaña 1
1-2 (08.00-09.40)	Campo	Prácticas 1 y 2 del 65 mm	3	Ruta	Regreso a Okhampton
3-6 (09.50-10.35)	Campo	Táctica de pelotón	SÁBADO		
MIÉRCOLES			1-4 (08.00-11.40)	Ruta	Carrera de 10 km/orientación
1 (08.00-08.45)	Ruta	Traslado a Standon Farm	5 (11.50-12.35)	Compañía	Revisión del jefe de sección
2-3 (08.55-16.30)	Polígono	Ejercicio de Tiro en Campaña 1			
4-5 (17.00-noche)	Polígono	Tiro nocturno			



Las líneas de las trazadoras de las MG iluminan el valle. El proyectil trazador prende a los 100 metros, por lo que no delata la posición del arma.

En las empinadas colinas de los alrededores ondean banderas rojas de tiro.

"Si escucháis una serie de toques breves, o si veis dos bengalas, dejad de disparar al instante, poned las armas en seguro y aguardad órdenes."

Movimiento en pareja

Tu compañero y tú vais a practicar el avance alterno, ya sabes: fuego y movimiento.



"La primera pareja. Poneos los auriculares protectores. Sois los dos únicos supervivientes de un pelotón, de una sección, de la Compañía Alfa del Comando 40. Han emboscado a vuestro pelotón y el resto de vuestros compañeros han muerto o huido en direcciones opuestas. Vuestra tarea consiste en volver a la seguridad de las líneas propias. Si caéis bajo el fuego enemigo, tendréis que apanáoslas. Dispersaos y buscad buenas posiciones de tiro."

Os echáis cuerpo a tierra, separados unos 12 metros. El cabo os indica vuestros sectores de tiro.

Los ejercicios de tiro táctico en campaña son lo más parecido a la realidad, quizá más de lo que hubieras querido. Lo esencial es disparar y maniobrar en parejas: se te enseña a disparar con precisión para cubrir a tu compañero.

"Preparados para avanzar. ¡Ahora!"

Os ponéis en pie, primero avanzando en zigzag y luego en línea recta, siguiendo el eje del sector de tiro, procurando mantener la distancia que os separa. Los cabos os siguen muy de cerca, uno detrás de cada uno de vosotros.

"Si caéis bajo un fuego enemigo eficaz, poneos a cubierto en una zanja que hay 20 metros más allá, en el talud."

Cuatro o cinco pasos más y "¡A cubierto!"

Corréis rápido hacia delante, en zigzag,



luego hacéis cuerpo a tierra, reptáis hasta el talud y ocupáis posiciones de tiro en la zanja.

"Enemigo al frente, escondido entre la hierba alta."

Los blancos están muy cerca del suelo, a unos 100 metros de distancia del lugar

en el que os halláis. Los dos hacéis fuego rápido, obligando a que el enemigo siga con la cabeza pegada al suelo. A continuación gritáis: "Preparados para avanzar. ¡Ahora!", y tu compañero se pone en pie y echa a correr hacia adelante mientras tú le proporcionas fuego de cobertura. Después de haber cubierto un trecho, se arroja al suelo y, cuando empieza a disparar, te levantas y echas a correr, ocho, nueve, diez pasos, y luego abajo, y a disparar otra vez.

Es munición real la que estáis utilizando en estos saltos alternos. La tierra situada detrás de los blancos salta hacia arriba y el rebote de las balas resuena en el cielo plomizo.

El cabo que llevas pegado a los talones corrige la tendencia que tienes, llevado por los nervios, a aumentar la distancia que hay entre tu compañero y tú.

"No te desvíes, avanza recto al frente. No hay nada de lo que debas tener miedo."

Cada vez que te echas al suelo disparas dos o tres cartuchos y luego, cuando escuchas los disparos de tu compañero, te levantas y avanzas de nuevo. Ya estás casi en el blanco cuando te llega el momento de cambiar el cargador.



Preparación para el combate

"¡Cambio de cargadores!"

Lo hacéis tumbados en el suelo. En este momento sois completamente vulnerables. A no ser que dispongáis de un buen fuego de cobertura, os podrían coger. A continuación te lanzas a través de la posición del enemigo, y el cabo grita: "¡Reorganizaos! Descargad. Comprobad que está vacía!"

Hablar de ello

Se realiza una "autopsia".

"De acuerdo, tomaos unos momentos de descanso. Debéis hacer fuego de supresión. Sólo quedáis vosotros dos. Uno de los dos tiene que tomar la iniciativa, tiene que decidirse a decir "Preparados para avanzar" y "Adelante". Acordaos de quitar el dedo del guardamonte cuando estéis corriendo. Y apartad los dedos de la ventana de expulsión al disparar. Me doy cuenta de que estáis cansados y de que es cuesta arriba, pero se trata de vuestra vida. Tenéis que ir a por todas, echándole lo que hay que echarle."

El cabo termina con una alabanza poco habitual en él.

"De todas formas, no está mal para ser la primera vez."

Corriente rápida

Más tarde os trasladáis a otra posición para la prueba individual. Es un pequeño valle con un río estrecho y profundo, un paisaje de alta montaña, surcado por aguas rápidas y, a veces, con muchos cantos rodados, muy resbaladizos, en su lecho. "Has quedado aislado de tu patrulla, y ahora tienes que encontrar el camino de vuelta a tus propias líneas. Tienes 15 minutos para volver al punto de reunión antes de que se pongan en movimiento. Reconoces este sector del valle porque es por donde estuviste patrullando ayer. Si puedes seguir por él llegarás a tu destino con toda seguridad, pero sabes que con toda probabili-



dad habrá francotiradores enemigos en todo el camino. Hay minas a tu izquierda, y no te puedes mover mucho hacia la derecha porque la artillería enemiga ha triangulado esa zona. Tu eje de avance debe ser río arriba. Debes estar atento en todo momento."

Esta vez dependes sólo de ti mismo, pues no hay nadie que te cubra. Ya estás completamente empapado, pues, además de la lluvia, el jefe de la sección te ha hecho vadear una parte profunda de la corriente antes de empezar para que a la hora de la verdad no tengas reparos en mojarlo y ello te distraiga de tu misión. El lecho del río es la ruta más segura; profundo y con suficiente protección.

Mientras avanzas debes buscar constantemente un buen abrigo y la próxima posición de tiro. Una vez que entres en contacto, no trates de correr más de 3 a 5 pasos en campo abierto: el enemigo tendría tiempo de apuntar. El lema es "de tres a cinco para sobrevivir".

Haz varios disparos rápidos o una ráfaga tan pronto como tengas a la vista un blanco; así conseguirás molestar la puntería del presunto enemigo. A continuación échate al suelo, repta, observa, ajusta el alza y dispara apuntando bien.

El primer enemigo

Cuando echas a andar cautelosamente corriente arriba, seguido y observado por un cabo, de repente te tropiezas con el primer enemigo, un blanco a ras de tierra, en la orilla izquierda de la corriente. Para "mantenerle con la cabeza gacha", haces dos disparos seguidos desde la cadera y luego adoptas una posición de tiro contra la orilla y perforas el blanco con una bala bien dirigida.

El segundo blanco está es la orilla derecha, pero tú no te percatas de él hasta que estás encima. Te giras, disparas varias veces y te dejas caer pesadamente para poder dispararle con más precisión. Ahora empieza a llover. Avanzas en busca del próximo enemigo, pero entonces oyes: "Detente. Estás muerto. Ya te habrían dado".

Otro blanco

Ahí está, justo enfrente, pero bien escondido entre las plantas del río.

Empapado hasta la médula, continúas tu camino corriente arriba. Todos tus sentidos están a punto de estallar, y de repente ves otro blanco al frente, casi invisible, oscuro por el barro, al nivel del agua. Tus primeros disparos levantan pequeños surtidores de la superficie del río, y a continuación te echas al suelo, apuntas y metes una bala en el centro de la frente del blanco.

"Vale, descarga. No ha estado mal, aparte del que se te escapó. Te mantuviste en la corriente y eso estuvo bien."

Corres chapoteando colina abajo por la orilla. Estás empapado y notas los miembros entumecidos, pero te sientes como un gigante.



Preparación para el combate SEMANA 22

Lo que cuesta superar las Pruebas de Comandos

¡AL ATAQUE!

Todavía basada en Okehampton Camp, la sección de reclutas pasa la Semana 22 intentando conocer a fondo una pequeña porción de Dartmoor. Holming Beam es un área elevada del coto, no lejos de la Prisión de Princeton; el Ejercicio de Tiro de Campaña Dos (FFX 2) tiene lugar en la base y sirve para reforzar y poner a punto las realidades de la instrucción de combate a gran escala, utilizando munición real, con ametralladoras polivalentes y armas contracarro, además de las armas individuales.

La llovizna que ha caído persistentemente en este territorio acotado para maniobras militares ha conseguido que el día muera tan negro y húmedo como la turba. El equipo de instructores contempla el oscuro y pantanoso valle con evidente satisfacción. Más tarde, una fuerte lluvia remata la faena y el campo queda listo para el primer día de los nuevos ejercicios.

Los instructores han decidido que empieces la jornada con un trabajo ligero para entrar en calor. Cada pelotón de ocho hombres se divide en dos equipos. Cuatro cada vez, practicáis el avance según la técnica de "fuego y movimiento".

"Hoy quiero veros trabajar duro y conseguir buenas posiciones de tiro. Éste es un terreno llano, por lo que sobre todo debéis protegeros haciendo cuerpo a tierra. Si encontráis una roca tras la que abrigaros, podéis poner rodilla en tierra. Todo depende del terreno."

Una turba reluciente

Miras al frente y ves la extensión de la turba, sin una sola roca y reluciendo por el agua.

"Dos parejas, en posiciones de tiro, cargad. Preparaos. Preparados para moverse. ¡Ahora!"

Os separáis unos 10 metros para empezar. Se produce un relámpago y de nuevo estáis en el suelo.

"Por parejas, fuego rápido."

Abres fuego, intentando contar los disparos para calcular cuándo se te va a terminar el cargador. Después de dos minutos, has perdido la cuenta.

"Pareja derecha, preparados para moverse. ¡Ahora!"

Corren hacia delante mientras tú y tu compañero seguís disparando. Después se tiran al suelo.



Los servidores de las ametralladoras disponen de 200 disparos en cintas de 50 cartuchos. Cuando suministran fuego de supresión para las secciones que avanzan, no deben agotar la munición.



Mientras cargas a través del humo púrpura, esperas que el tirador de la MG se acuerde de dejar de disparar antes de que te acerques demasiado al blanco. Los ejercicios de combate con munición real son excitantes, pero es un trabajo duro y un error puede ser peligroso.

Semana 22.^a: Horario

Periodo	Lugar	Tema	Periodo	Lugar	Tema
LUNES 1-2 (08.00-08.40) Aula 3-8 (09.50-16.30) Campo		Teoría. Técnicas de combate Tácticas de combate de pelotón	JUEVES 1 (08.00-08.45) Ruta 2-8 (08.55-16.30) Polígono 9 (17.00-17.45) Ruta		Traslado al polígono Ejercicio de Tiro en Campaña 2 Regreso al campamento base
MARTES 1 (08.00-08.45) Ruta 2-8 (08.55-16.30) Polígono 9-11 (17.00-noche) Polígono		Traslado a Holmang Bemo. Ejercicio de Tiro en Campaña 2 Patrulla de combate nocturna	VIERNES 1 (08.00-08.45) Ruta 2-7 (08.55-16.30) Polígono 8 (16.45-18.30) Okelungton 9 (17.00-17.45) Ruta		Traslado al polígono Ejercicio de Tiro en Campaña 2 Limpieza de la compañía Regreso a la base
MIÉRCOLES 1 (08.00-08.45) Ruta 2-8 (08.55-16.30) Polígono 9 (17.00-17.45) Ruta		Traslado al polígono Ejercicio de Tiro en Campaña 2 Regreso al campamento base	SÁBADO 1-7 (08.00-08.40) Base 3-4 (09.50-11.40) Compañía 5 (11.50-12.35) Compañía		Limpieza y devolución de los pertrechos Revisión de armas Revisión del jefe de sección



"Pareja izquierda, preparados para moverse. ¡Ahora!"

Allá vais. Las dos parejas suben por el valle, giran una y otra vez, cubriendo una los movimientos de la otra. La pareja derecha está más arriba en la ladera que la tuya; tu compañero chapotea a través de una gran cantidad de barro. Los objetivos están arriba y vosotros disparáis contra ellos mientras avanzáis, pero la pareja de-

recha se aleja cada vez más de vosotros.

Después de lo que parece un tiempo horriblemente largo, el cabo grita "¡Alto! Descargad. Aseguraos de que está vacío. Soltad las palancas. Muy mal esta primera vez".

Los "límites" se han alargado cada vez más. El grupo de la izquierda, empapado de barro, quedó atrás. Las marcas de balas en las rocas muestran que se erraron los blancos con una frecuencia deprimente. Mala movilidad. Un tiro muy impreciso. "Regresad."

Las parejas posteriores lo hacen mejor, sobre todo porque saben comunicarse mejor entre sí y se mueven con más soltura y precisión. Los dos hombres en la parte interior de las parejas son los controladores. A todos se les dice que tienen un mal control de tiro debido al uso de demasiada munición.

Comprobación de la munición

"Sólo se tarda medio segundo en quitar el cargador, ver cuántas balas quedan y volverlo a colocar. Así puedes calcular cuánto falta para que debas insertar una nueva petaca. Un cargador y medio es suficiente para cubrir cómodamente esta distancia."

Tras un descanso a media mañana, los instructores deciden que ha llegado el momento de realizar las pruebas a nivel de pelotón. Os movéis saliendo y entrando de una rápida formación en flecha. Cuando un fogonazo indica el establecimiento de

Cuando tienes que cruzar un paisaje llano, desprovisto prácticamente de cobertura, la postura de tiro rodilla en tierra, como en esta fotografía, debe evitarse a menos que debas disparar con precisión durante el avance.

contacto, os desplegáis en una línea abierta y abris fuego rápido. Los proyectiles desgarran el musgo y la turba, rebotan en las piedras y levantan salpicones de agua.

Cuando el pelotón se detiene, sus hombres forman en un perímetro defensivo circular.

"Informe de munición y de bajas."

Dais novedades uno por uno.

"Número 1, un cargador, bien."

"Número 2, 10 cartuchos, bien."

Varios hombres se han quedado sin munición.

"Aún quedan siete blancos por delante y sólo tres de vosotros tienen munición. ¿Llamaríais a esto un fuego disciplinado? ¡Yo no, por supuesto! Esto no es una cacería de perdices. Si queréis ser buenos infantes de Marina tenéis que pensar antes de actuar. No sois una pandilla de amigos que practican el tiro al blanco con una lata."

A la hora de la segunda fagina, la tropa

Se deben identificar claramente los blancos y el control de tiro ha de ser realmente estricto si se quiere que la potencia de fuego de los pelotones sea verdaderamente eficaz.



Preparación para el combate

despacha un almuerzo sobrio formado por salchichas con salsa de champiñones, patatas fritas y verdura. Después hay una demostración de armas contracarro de 84 mm. Hasta ahora sólo has utilizado adaptadores de subcalibre con el "84", y en el polígono de tiro. El proyectil trazador de instrucción (PTI) es de gran tamaño, con una detonación y un rebufo posterior como los que produce la munición de guerra, aunque con una cabeza de combate inerte. Un equipo de dos hombres monta el Carl Gustav mientras la sección, con los auriculares y las manos sobre los oídos, permanece de pie a un lado.

"¡Fuego!"

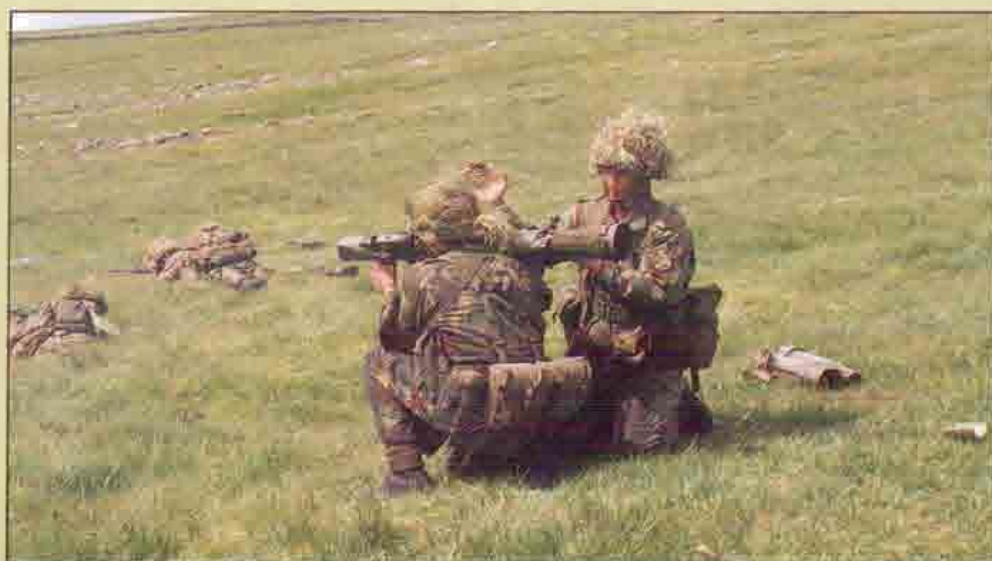
Es una explosión ensordecedora que penetra profundamente en tu cabeza. Se han colocado latas de rancho por detrás del arma, colgadas de una cuerda de unos 10 metros. Todas ellas han quedado destrozadas. La lección es clara. No te coloques jamás en la zona del rebufo trasero de un "84", pues podría freírte. El blanco, a 200 metros de distancia, no ha sido alcanzado. Habrá otras ocasiones esta tarde, durante la instrucción de ataque a nivel de sección.

Línea de salida

En los ataques de sección se trabaja con tres pelotones. El que va en vanguardia establece contacto con el enemigo en primer lugar. Como participa toda la sección, el peligro de empleo de la munición real se multiplica, por lo que se han reforzado las medidas de seguridad. Las nubes y la lluvia han desaparecido y un sol caliente brilla en el cielo.

"Pelotón Uno, preparado para moverse. ¡Ahora!"

Parte en una formación en punta de flecha. Dentro de ésta van el oficial de la sección y su enlace. En campaña, este último sería el proveedor de la escuadra de mortero que, junto con el operador de radio y el oficial, forman la plana mayor de la



sección. Entre los dos pelotones más atrasados, que también van en formación en punta de flecha, está el sargento de la sección y el equipo del Carl Gustav.

Fuego de supresión

Cuando se inicia el ataque enemigo sobre el pelotón en vanguardia, sus hombres se ponen a cubierto y hacen fuego de supresión. El oficial se adelanta hasta un punto de observación para valorar la situación táctica y envía una orden de alerta al sargento de la tropa mediante el enlace. El sargento ya ha empezado a organizar los pelotones de retaguardia. Se establece un punto de reunión "O" (de órdenes) y se envía hacia allí a todo el personal relevante. El ataque prosigue a las órdenes de combate emitidas por el grupo "O".

Cuerpo a tierra y listos para abrir fuego: el proveedor ha cargado el proyectil y empuña su fusil de asalto. Delante hay un blanco de arpillera que simula un carro de combate, inmóvil y a sólo 200 m de distancia, pero así y todo no es fácil darle.

Unos reclutas cargan un proyectil PTI en el Carl Gustav de 84 mm; esta munición produce el mismo estampido y la sensación de un disparo real, pero carece de cabeza de guerra. Tienes que tratarlos con tiento hasta que has disparado un par de ellos.

Se produce el relámpago y el pelotón en cabeza corre hacia el frente antes de ponerse a cubierto y empezar a hacer fuego rápido.

"Flanqueo por la derecha."

Las ametralladoras polivalentes pasan de los pelotones atrasados al de vanguardia y éste, ahora reforzado, sigue al oficial, con las bayonetas caladas, por el lecho de un arroyo que discurre junto a la ladera derecha del valle. Las granadas fumígenas han creado una gruesa capa de humo azul y acre en el fondo del valle. Ahora estás a la derecha del enemigo, en lo alto, y mientras uno de los pelotones del valle hace fuego de supresión, vosotros maniobráis y disparáis por delante de vuestros equipos de tiro hasta que el enemigo es rebasado.

Acción contracarro

En el siguiente ataque, desde esta posición, la punta del asalto procede del centro, mientras el pelotón de la derecha se parapeta en la ladera y hace fuego de ametralladora y fusilería. Esta vez también entra en acción el "84". En el valle, a 400 metros de distancia en la ladera opuesta, hay un blanco de arpillera que representa un carro de combate.

"¡Fuego!"

Una vez más se produce un ensordecedor estampido cuando el PTI sale despedido por la boca del Carl Gustav. Sigues la trayectoria del elemento trazador por el valle hasta el objetivo, donde impacta en medio del "carro". El pelotón avanzado se abre camino, trabajando por parejas. Se alcanzan los últimos objetivos. El aire está lleno de humo azul y ruidos que primero despiertan ecos y después desaparecen.



Preparación para el combate SEMANA 23

Lo que cuesta superar las Pruebas de Comandos

GUERRA NBQ

"Si un ingenio de 30 megatones explosionase ahora mismo sobre Exeter —sentencia el instructor—, os vaporizariais. No os voy a engañar diciéndoos otra cosa." Sin embargo, continúa asegurando que en el campo de batalla el soldado deberá hacer frente sobre todo a los efectos de las armas nucleares tácticas, ingenios de potencia moderada lanzados en proyectiles de artillería o colocados sobre el terreno de forma parecida a las minas.

Con el equipo y las técnicas adecuados, es posible sobrevivir a estas armas, e incluso seguir siendo eficaz en combate. *Sobrevivir para combatir* es el título de un folleto militar que trata sobre los ejercicios de guerra NBQ (Nuclear, Biológica y Química).

En el aula

En estas dos semanas has empleado la mayor parte del tiempo en los ejercicios de tiro en campaña, siempre de puertas para afuera, siempre en plena actividad. Ahora estás de vuelta al encerado, y la información que te dan parece interminable. Y después de aquel aire fresco que respirabas en Dartmoor, los aspectos prácticos del entrenamiento NBQ parecen doblemente claustrofóbicos, con la ropa de protección empapada de sudor, así como los guantes, los protectores, las botas y, lo que es peor, la mascarilla.

Equipo de protección

El equipo de protección individual NBQ (EPI) se guarda en una mochila especial que cuelga de tu cinturón del orden de combate reglamentario, aunque el traje y los protectores de las botas se lleven en otro sitio. En la mochila van la mascarilla, un bote con filtros de repuesto, ropas desinfectadas, equipos de descontaminación, papel detector que avisa de un ataque químico, tus guantes NBQ y agujas hipodérmicas de usar y tirar para casos de envenenamiento con gases que afectan al sistema nervioso (enervantes).

El traje en cuestión se compone de un blusón y unos pantalones. Es muy holgado, pero está bien sujeto con broches de Velcro y se puede convertir en una pesadilla si hace un día caluroso o tienes que realizar un gran esfuerzo.

Cuando el instructor grita "¡Gas, gas, gas!"

En la Semana 23 recibís un curso de entrenamiento intensivo sobre combate en el campo de batalla contaminado por armas nucleares, biológicas o químicas (NBQ). Es difícil trabajar con el traje "Noddy" puesto: sudas lo increíble, y el sudor se esparce sin tener por donde salir. Pero te puede permitir sobrevivir y luchar durante 24 horas en un medio contaminado.



Semana 23.^a: Horario

Período	Lugar	Tema
LUNES		
0 (aves 08.00)	Compañía	Revisión equipo
1 (08.00-08.45)	Aula	Teórica: La amenaza
2 (08.55-09.40)	Aula	Características y efectos de una explosión nuclear
3 (09.50-10.35)	Aula	Equipo de defensa y estados de preparación
4-5 (10.55-12.35)	Aula	Instrucción de emergencia y primeros auxilios
6 (13.55-14.40)	Aula	Teórica: Principios de defensa
7 (14.50-15.35)	Aula	Teórica: Construcción de una posición defensiva
8 (15.45-16.30)	Gimnasio	Prueba preparación combate 13
MARTES		
1 (08.00-08.45)	Gimnasio	Prueba preparación combate 14
2-3 (08.55-09.40)	Cámara de gas	Repaso, instrucción emergencia/ primeros auxilios
4-5 (10.55-12.35)	Aula/campo	Teórica/práctica: Manejo y tratamiento de una bota
6 (13.55-14.40)	Aula/campo	Descontaminación operacional y de unidad
7 (14.50-15.35)	Aula/campo	Reconocimiento químico
8 (15.45-16.30)	Aula/campo	Casivela química y observadores nucleares
9 (17.00-17.45)	Aula/campo	NBO: repaso

Período	Lugar	Tema
MIÉRCOLES		
1 (08.00-08.45)	Aula/campo	Teórica: Ruta en defensa
2 (08.55-09.40)	Aula/campo	Teórica: Repaso
3 (09.50-10.35)	Gimnasio	Prueba preparación combate 15
4-5 (10.55-12.35)	Base	Asamblea final de los "soldados"
6 (13.55-14.40)	Aula	Reconocimiento de las Malvinas
7-8 (14.50-16.30)	Ruta	Carrera 9 km orden alfabético
JUEVES		
1 (08.00-08.45)	Gimnasio	Prueba preparación combate 16
2-3 (08.55-10.35)	Aula	Características y efectos de una explosión nuclear
4 (10.55-11.40)	Aula	Equipo de medición de radiaciones
5 (11.50-12.35)	Aula	Introducción a la guerra biológica
6 (13.55-14.40)	Aula	NBO: Examen escrito
7-9 (14.50-17.45)	Base	NBO: Pruebas prácticas
VIERNES		
1-2 (08.00-08.40)	Gimnasio	Repaso de la prueba de preparación para el combate
3 (09.45-10.35)	Compañía	Revisión del plan de sección
4 (10.55-11.40)	Aula	Teórica: Protección contra un ataque aéreo
5 (11.50-12.35)	Casivela	Instrucción religiosa
6-8 (13.55-15.30)		Inicio del permiso de fin de semana

NBO: Nuclear, Biológico, Químico



Asistís a una gran cantidad de clases teóricas y pruebas: una desconcertante avalancha de información sobre las armas químicas a las que tal vez tengáis que enfrentaros.

es el momento de ponerse la mascarilla. Ya en una fase anterior del curso te la habías puesto en la "cámara de gas lacrimógeno", pero ahora es una nueva experiencia ponérsela junto con el resto del traje de protección NBQ.

Cuando escuches el grito de aviso, se supone que tienes que aguantar la respiración y cerrar los ojos, luego quitarte el casco y sujetarlo entre las rodillas. Desabrocha la capucha, pero no te la pongas todavía. Recuerda que aún tienes los ojos cerrados y que no puedes respirar. Saca la mascarilla de la mochila y pónela justo delante de la barbilla, formando un solo cuerpo, y a continuación tira de las correas que te la sujetarán a la cabeza.

Sin aliento

Todo el proceso dura unos segundos, pero estás nervioso y tu corazón palpita con fuerza y, además, te mueres por poder inhalar una bocanada de aire. Primero debes intentar respirar dentro de la mascarilla, gritando tú mismo "¡gas, gas, gas!". Ahora ya puedes ver los guantes y los protectores de las botas, si es que no los tienes puestos todavía.

Si te enfrentas a un ataque químico en

forma de gotas líquidas, rociadas desde el aire, o a través de proyectiles de artillería, tendrás que realizar los ejercicios de descontaminación y limpiar la piel que queda al descubierto con los paños o los botes de algodón especial que llevas en el equipo. El instructor os enseña a cubriros la piel con Tierra de Fuller. Este polvo tiene la propiedad de absorber los agentes químicos líquidos y de neutralizar sus efectos.

Una instrucción para todo

Beber, comer, orinar o defecar, todo esto requiere una instrucción cuidada. Estás empapado en sudor y polvoriento, y sobre todo muerto de calor, pero de momento sigues con vida.

Os ponéis de nuevo la máscara antigás, pero esta vez para llevar a cabo un ejercicio agotador con el equipo NBQ y el orden de combate completo. No es precisamente una actividad que pueda despertar el entusiasmo de la tropa.



reparación para el combate

Por fin llegas al final de las largas clases teóricas, y ya deberías haber aprendido las características principales de las explosiones nucleares y sus posibles efectos. Aprendes la mejor forma de protegerte contra los destellos, el calor, los fogonazos y la radiactividad. De nuevo el traje NBQ se convierte en una ayuda vital para la supervivencia en el campo de batalla. Después de las charlas de los instructores se realiza un examen escrito. Tienes 35 minutos para contestar 25 preguntas. Para aprobar tienes que responder correctamente el 60 por ciento de ellas. A pesar de la gran cantidad de información que habéis recibido esta semana, nadie suspende. Ahora, pues, es el momento de las prácticas.



Acalorado y empapado en sudor

Todo el mundo ha bajado al campo inferior, equipado con sus trajes de protección NBQ. Debajo de éste llevas puesto el uniforme de combate completo. Hace más calor que en el mismo infierno y todavía ni siquiera has hecho nada.

"¡Gas, gas, gas!"

Te pones la mascarilla, y luego la capucha y el casco. Parecéis una tropa de monstruos como los de una película de muertos vivientes. El instructor pasa revista a los reclutas y encuentra cascos mal ajustados, huecos en la capucha y mechones de pelo que han quedado fuera del engorroso traje de protección. Un golpe repentino provoca que un casco mal ajustado salga volando. Un fallo grave en condiciones NBQ reales.

En la pista de aplicación

Escuchas cómo suena tu respiración al tener que forzar el aire a través del filtro de la máscara antigás. Entonces empieza el trabajo de verdad. Os tenéis que multiplicar en el campo, trepar por el muro de

metro y medio de la valla de por sí difícil pista de aplicación. Avanzáis de frente, y parece que el corazón bombea sudor dentro de vuestro traje. A continuación os tiráis al suelo y empezáis a reptar. Las órdenes se repiten una y otra vez según avanzáis.

"Poneos a cubierto."

"Avanzad."

Progresáis gateando sobre los codos lo que parece ser la distancia completa de la pista de aplicación. De nuevo arriba. A correr en fila por la escarpada colina. Una vez en la cima os podéis quitar la máscara antigás. Desperdigados, os esforzáis por respirar. Estáis completamente empapados en sudor, que no tiene por dónde salir del traje.

Antes de pasar a los ejercicios prácticos tendrás que aprobar un examen escrito muy detallado en el que se ponen a prueba tus conocimientos sobre las técnicas de guerra NBQ. La próxima semana tendrás que poner en práctica toda la teoría.

Sólo si logras familiarizarte con el equipo NBQ podrás adquirir la confianza suficiente no sólo para sobrevivir, sino también para poder combatir en un medio contaminado.

Marcháis dentro del recinto de tiro real, que está sin cercar y en donde está situada la cámara de gas lacrimógeno. La prueba física aún no ha comenzado y ya sabéis de qué va. Os volvéis a poner las máscaras antigás, y a continuación entráis en la fatídica habitación, llena de gas lacrimógeno, un pelotón cada vez. Al entrar en el recinto, cogéis un paquete de descontaminación.

Al borde del pánico

Tienes que limpiarte la cabeza, los oídos, el cuello, el interior de tu casco y la mascarilla completa. También tienes que pasar por la rutina de quitarte la mascarilla para beber agua, vertiéndola en la boca, con los ojos cerrados, y a continuación descontaminarlo todo. Estás al borde del pánico cuando te dispones a cambiar el filtro de la máscara, todavía en la habitación con aquel denso gas, intentando valorar todas las amenazas, conteniendo la respiración y con los ojos cerrados.

Te parece que pasa una eternidad hasta que logras salir de la cámara. Los ejercicios han salido bien. Reconoces el efecto del gas sobre tu piel, y los ojos te escuecen un poco, pero no te ha afectado por completo los pulmones, la garganta ni los ojos.

"¡Ataque nuclear!"

Te echas al suelo, boca abajo, los pies en dirección a la explosión, las manos bajo el cuerpo y la cabeza escondida, con la boca levemente abierta. Todo el mundo lo ha hecho bien. Se acabó la prueba. Habéis aprobado todos. La próxima semana pondréis en práctica las instrucciones del ejercicio Holdfast pertenecientes a la fase NBQ. Ahora lo único que queréis es tomar una ducha de una hora, pero en los Royal Marines no hay demasiadas oportunidades de darse a este tipo de lujos orientales.



Preparación para el combate SEMANA 24

Lo que cuesta superar las Pruebas de Comandos

HOLDFAST

Después de una semana en el centro de instrucción sufriendo los calambres del escribiente en las aulas y padeciendo las tediosas teóricas sobre los trajes y las máscaras de protección NBQ, salir de nuevo a Woodbury Common parece una buena idea. El ejercicio Holdfast tiene carácter defensivo y sirve para que empieces a poner en práctica algunas de las materias con las que te han bombardeado durante los últimos siete días.

Pero aunque las clases teóricas de la

vas y las radios. Instaláis la mayor parte de los pertrechos en una posición de alerta situada delante de donde estará cada trinchera. Hay nueve posiciones de éstas, tres trincheras por pelotón, marcadas con cintas. Las armas se colocan encima y al lado de las pilas de equipos, apuntando al centro del arco de tiro de cada hombre, previamente trazado. Las trincheras proporcionarán sectores de tiro solapados que converjan en áreas elegidas de antemano.

¡Alerta! Todo el mundo con las armas y dispuesto. El equipo está a mano; los sectores de tiro, delimitados; los hombres, con los correajes puestos. Puede parecer agotador, pero a menos que se haga así todas las horas de preparación de la trinchera y todos los días y noches de espera serán un esfuerzo baldío.

semana anterior han estado llenas de la avanzada tecnología de la guerra nuclear, bacteriológica y química, pronto adviertes que esta semana se centra más en la bien probada y vieja tecnología del pico y la pala.

El primer día, ya tarde, os trasladaron a una posición de salida y después marchasteis unos buenos doce kilómetros por una ruta indirecta, primero hasta vuestro PRF (punto de reunión final), después a una zona de base y, finalmente, hasta la posición defensiva que va a ser tu hogar durante los próximos tres días, más o menos.

Instalación de los aparatos

Lleváis todo el equipo de combate además de las armas individuales, las colecti-

Lo primero es quitar las placas de hierba. Conforme vas haciéndolo, las amontonas, pues más adelante te han de servir para camuflar la posición. Lo primero que encuentras debajo de la hierba es una delgada capa negra superficial, a menudo mezclada con las raíces de los brezos y

Preparando las defensas de una posición defensiva con una alambrada baja: una compleja malla de alambre de espino tejida entre la hierba y sujeta en unas pequeñas estacas. Es difícil de ver y también muy eficaz para sorprender al enemigo con las manos en la masa.



aulagas que cubren gran parte de la zona.

Debajo de esta capa superficial llega lo verdaderamente duro, la tierra roja, llena de piedras y cantos. Las trincheras deben estar bastante cerca unas de otras—cada jefe de pelotón tiene que poder controlar sus trincheras de viva voz si es necesario—, pero a veces resulta fácil y otras, difícil. Un grupo se anima al dar con una profunda capa de arena, fácil de trabajar, mientras que, a sólo unos pocos metros de distancia, otro grupo del mismo pelotón

Semana 24.^a: Horario

Periodo	Lugar	Tema
LUNES		
1 (08.00-08.45)	Base	Recogida de petrechos
2 (08.55-09.40)	Aula	Técnica. Trampas antipersonal
3-5 (09.50-12.35)	Aula	Técnica/práctica: Colocación de minas y alambres
6-8 (13.55-16.30)	Ruta	Traslado a la zona de ejercicios
9-11 (17.00-noche)	Campo	Comienzo del Ejercicio Holdfast

MARTES		
1-11 (08.00-noche)	Campo	Ejercicio Holdfast

MIÉRCOLES		
1-9 (08.00-17.45)	Campo	Ejercicio Holdfast
10-noche	Campo	Ejercicio Holdfast

Periodo	Lugar	Tema
JUEVES		
1-11 (08.00-noche)	Campo	Ejercicio Holdfast
VIERNES		
1 (08.00-08.45)	Campo	Informe Ejercicio Holdfast
2 (08.55-09.40)	Campo	Llevar las trincheras
3-4 (09.50-11.40)	Ruta	Traslado a la zona de transporte
5 (11.50-12.35)	Base	Limpieza y devolución de petrechos
6-8 (13.55-16.30)	Gimnasio	Cuenta

SÁBADO		
1-3 (08.00-10.35)	Aula	Reposo NBQ
4-5 (10.55-12.35)	Compañía	Revisión del plan de sección

NBQ: Nuclear, Bacteriológico, Químico.



Una posición bien camuflada oculta al tirador de una MG totalmente equipada para la guerra NBQ. Instalada sobre el tripode, la ametralladora puede hacer fuego sostenido contra objetivos a 1.200 metros de distancia y produce un cono de fuego mortal.

del servicio ordinario defensivo, pues sirve para comprobar los sectores de tiro. Esta primera generala, repetida nuevamente al atardecer, permite a los jefes de pelotón cerciorarse de que todos están presentes, alertas y adecuadamente equipados, que todas las armas están servidas y adecuadamente alineadas, y que la munición sea la adecuada y esté disponible.

Esta alerta dura unos 45 minutos. Todos están callados y atentos. El amanecer y el atardecer son momentos potenciales de ataque. Las alertas del amanecer y del atardecer también cubren los cambios del servicio ordinario desde el día hasta la noche.

"Las alertas no son una molestia más de

la rutina", explica el sargento de la sección. "Proporcionan al jefe de la unidad una ocasión para comprobar, junto con los comandantes de pelotón, que todo está en su sitio, que se han cambiado los santos y señas, que el equipo está seguro y bajo cubierto, que los puestos de guardia y los centinelas están al tanto y que todos comprenden las órdenes para abrir fuego."

Lluvia y barro

A las 10 de la mañana las trincheras están casi a punto. Cada pelotón tiene tres trincheras, desplegadas dos por delante y la de mando detrás. Las trincheras de cuatro plazas miden unos 6,6 metros de largo y están rematadas en cada extremo con un pozo de tiro de 3 metros y un refugio de dos metros. Os habéis afanado toda la noche para terminarlas y ahora empieza a caer una lluvia persistente. Esto alegra sobremanera al equipo de entrenamiento. El

Algunos cascos se ajustan mal sobre las máscaras antigás y las capuchas NBQ. Nótese que este fusil de asalto tiene una fijación para un visor telescópico, dispositivo que facilita bastante el tiro cuando llevas tan engorroso traje.

ha topado con una asquerosa concentración de pesadas piedras. El primer grupo, no obstante, tiene que ayudar.

Estáis trabajando en condiciones tácticas, lo que significa que la primera prioridad es el sector de fuego, ya determinado, y la trinchera de tiro. No puede haber descanso hasta que todo esté preparado.

Al amanecer, las trincheras de tiro tienen un metro de profundidad. Un poco antes se ha dado la orden "A las armas". Este tipo de alerta es una parte importante



trabajo de zapa no es real sin lluvia. En un abrir y cerrar de ojos todo se llena de barro. Tu piel y tus ropas están empapados.

Las trincheras son estrechas—60 centímetros es el máximo para una protección eficaz— y llegan a la altura del pecho. Una se ha convertido en un pozo de desagüe y hay que profundizarla y llenar el fondo con piedras para mantener los pies lejos de la humedad.

Con la trinchera de fuego terminada, empezáis con los refugios. Cada trinchera dispone de dos alojamientos. Claváis piquetas de metal profundamente en la tierra, a cada lado del tramo correspondiente al refugio. Se ata fuertemente una cuerda de nilón entre las piquetas para crear una base fuerte pero flexible en la que asegurar una sábana de plástico.

Esta se mantiene en su lugar con tierra que amontonáis metódicamente por los lados y después en el centro hasta cubrir finalmente el plástico con al menos 45 cm de tierra compacta en forma de cono sobre el ancho traslape para formar un montón sólido y levemente inclinado, con un dintel de sacos de arena sobre la propia trinchera. Deberá ser capaz de protegerte incluso si pasa un carro de combate por encima.

Se abren hoyos para ocultar las latas de agua y las bolsas de basuras en la retaguardia de las posiciones. El camuflaje nunca termina. Al moverse por el área, todos deben seguir unos caminos especialmente indicados. Este sistema de sendas permite un movimiento más eficaz. Un grupo recibe órdenes de reabastecerse en un bosquecillo situado a un kilómetro y medio de distancia. Parte del nuevo abastecimiento consiste en "latón ondulado": unas láminas de metal flexible y corrugado para refugios, que pueden emplearse para construir y reforzar trincheras.

Actividad enemiga

Las órdenes son que la sección debe permanecer alerta ante cualquier signo de



actividad enemiga. Ello incluye el sonido lejano de disparos y el de aviones, todos los cuales deberán ser considerados hostiles. Después de que haya oscurecido, mientras los reclutas se turnan para desmontar, limpiar y engrasar las armas además de descabezar una siestecita, también deben montar guardias. Ahora la situación táctica consiste en que el enemigo, la "Primera Brigada de Infantería soviética", se acerca y envía patrullas de sondeo formadas por cuatro hombres.

Justo cuando estás descansado, acurrucado de la mejor manera posible en el interior de tu refugio, empiezan los incidentes. Primero, a gran distancia, una bengala se enciende en el cielo suspendida de un paracaídas, con acompañamiento de fuego automático. Después, mucho más cerca, se desata un verdadero infierno de bengalas colocadas en tierra, estampidos

Las granadas de humo azul simulan un ataque con gas químico. No es muy realista, ya que la mayoría de los agentes químicos son incoloros e inodoros, pero ayuda a ambientar los ejercicios Holdfast.

y petardos chinos. Estalla el caos y la confusión. La mitad de la sección ha sido sorprendida fuera de las trincheras, recogiendo material para el camuflaje de las mismas. Algunos hombres se tiran al suelo y otros se lanzan al interior de las trincheras equivocadas. El ejercicio correcto consiste en volver directamente a tu propia trinchera de tiro. Ahora todo el mundo se ha despertado y está en pie, en medio de la oscuridad y el barro.

Defensas y obstáculos

Al día siguiente, unos instructores de los zapadores de combate dan una clase teórico-práctica sobre la colocación de campos de minas defensivos, obstáculos y alambradas de espinos. Te sientes agotado mientras llevas los rollos de alambre a través de aquel paisaje pelado. Los árboles muertos en un incendio anterior se suman a este realista escenario de trincheras que recuerda a los campos de batalla de la Primera Guerra Mundial.

El sargento de los zapadores de asalto observa cómo los reclutas llevan el alambre de espino y las estacas de hierro colina arriba en medio de la llovizna. Llevan mucho tiempo sin dormir; algunos hasta 48 horas e incluso más. Los movimientos son a cámara lenta.

"Míralos. Creen que se mueven con rapidez, pero no es así. Si quisiesen ir más despacio tendrían que caminar hacia atrás." Aún queda un día. Todavía os esperan las nuevas delicias de las operaciones con el engorroso equipo de protección nuclear, biológica y química. Las maniobras Holdfast ilustran a la perfección la cruda realidad del despliegue defensivo. Después de todo, quizá no fuese tan mala la semana de clases teóricas.

Una "víctima del gas enervante" es atendida por un compañero, que le administra una inyección de antidoto. Debes utilizar su jeringa, que no la tuya, y sujetar como puedas el envase de la dosis a la víctima para que el siguiente que pase por allí no le administre una nueva inyección de atropina.



Preparación para el combate SEMANA 25

Lo que cuesta superar las Pruebas de Comandos

RESISTENCIA



Al vadear por el lóbrego fondo de la Piscina de Pedro, el agua helada llega hasta el pecho. También está repleta de turba y, cuando sales al otro lado, tu peso parece haberse doblado. Tienes 71 minutos para terminar este agotador recorrido y pasar a una prueba de tiro.

Hasta ahora has hecho marchas rápidas, has vivido en una cueva, has caminado de noche y con nieve en Dartmoor, has estado sentado durante días en una trinchera enfangada y has pasado por la pista de aplicación y por toda suerte de obstáculos y pruebas más veces de las que podías imaginar. A estas alturas ya deberías ser inmune al dolor, al cansancio y a la incomodidad. Pero ésta es la semana en la que inicias un entrenamiento especializado para el ejercicio final y para la importante prueba de Comandos. Si creías que ya podías con todo, espera y verás.

Campo de obstáculos

La pista de resistencia forma un circuito circular situado en una parte especial-

mente húmeda y montañosa de Woodbury Common. El campo de obstáculos propiamente dicho mide unos cuatro kilómetros de largo, pero tiene que ser seguido inmediatamente por una carrera de seis kilómetros hasta el campamento, donde te harán un examen de tiro para comprobar que aún puedes funcionar como fusilero. Tienes 71 minutos desde el comienzo de la prueba de resistencia hasta el campo de tiro de Lympstone, de 30 metros.

"Agrupense en sus sindicatos."

Trabajáis en grupos de tres hombres. En el pequeño bosque que hay encima del campo os quitáis las bufandas y las colgáis de un árbol. El sargento de sección oficia un pequeño ritual. Toda la tropa se arrodilla delante del árbol, adornado con las

prendas de lana, y canta al unísono: "Oh, árbol de las bufandas, dame fuerza para aprobar el curso de resistencia en setenta y un minutos". Segundos después ya estás lejos, integrado en el primer sindicato y corriendo colina abajo hacia la primera pareja de túneles.

El túnel de los horrores

Hay cinco obstáculos de túneles en total y el primero es el más fácil. Pasas agachado y arrastrando los pies. Después, los tres juntos corréis y saltáis por una profunda garganta, yendo a parar al fondo de la Piscina de Pedro. Según las últimas lluvias y tu peso en concreto, la Piscina de Pedro te llegará por el pecho o te cubrirá. Hay un largo trecho de agua con corrientes y una sola soga a la que agarrarse. Vadeáis con el

Semana 25.ª: Horario

Periodo	Lugar	Tema	Periodo	Lugar	Tema
LUNES			JUEVES		
1 (08.00-08.45)	Compañía	Rodajes	1 (08.00-08.45)	Aula	Teórica/película
2-3 (08.55-10.35)	Form	Marcha rápida de 10 km			Operaciones con helicóptero
4 (10.55-11.40)	Plaza	Matasón 21	2-5 (08.55-12.35)	Campo	Ejercicios de combate de sección y pelotón
5 (11.50-12.35)	Capilla	Instrucción Peligosa 8			Ejercicios con heliópteros
6-8 (13.55-16.30)	Campo	Trasmontana. Ejercicios de procedimiento			
MARTES			VIERNES		
1-3 (08.00-10.35)	Plaza	Orden cerrado	1-3 (08.00-10.35)	Granada	Defensa personal
4-5 (10.55-12.35)	Plaza	Ejercicios Dunker (matasón 19 y 20)	4 (10.55-11.40)	Ciudad	Instrucción Peligosa 11
		Técnica/película	5 (11.50-12.35)	Compañía	Revisión del reto de sección
6 (13.55-14.40)	Aula	Anti-vigilancia	6-8 (13.55-16.30)	Campo	Curso de resistencia 2
7-8 (14.50-16.30)	Granada	Curso Tacón 1			
MÉRCOLES			SÁBADO		
1-4 (08.00-11.40)	Campo	Prueba de resistencia introducción	1-4 (08.00-11.40)	Aula	Revisión Táctica
		Revisión del reto de sección	5 (11.50-12.35)	Compañía	Revisión del reto de sección
5 (11.50-12.35)	Compañía	Orden cerrado			
6-8 (13.55-16.30)	Plaza	Examen escrito de repaso 5			
9 (17.00-17.45)	Aula				

Abajo: El recorrido de resistencia es un temido examen de tu forma física y moral. Corres contrarreloj, pero has de acabar en buenas condiciones para disparar de forma correcta en el polígono de 30 metros.

fusil al hombro y la mano tapando la bocacha, mientras la otra mano se agarra a la sogá. En el otro extremo, todavía respirando con dificultad, entráis a cámara lenta en la inclinada senda colina arriba desde la piscina.

Cuando llegas a lo alto del cerro tus piernas son de plomo, los pulmones ansian aire y el corazón golpea con furia. Os gritáis unos a otros para estimularos y seguir el curso del arroyo que os lleva a los túneles de agua. Aquí hay dos piscinas donde el agua llega al pecho, separadas por un túnel de dos metros de longitud y menos de un metro de diámetro que está totalmente sumergido y lleno de agua.

En grupos de tres

Los fusiles se colocan a un lado en este obstáculo y tenéis que trabajar en equipo para pasarlo. Un hombre permanece a cada lado del túnel. El tercero aspira una bocanada de aire y después se introduce en el túnel. El primer hombre lo empuja todo lo lejos que puede, rematando con un impulso en sus botas, mientras el segundo hombre, con la cara casi bajo el agua, lo alcanza, agarra sus manos separadas y tira de él rápidamente. No hay tiempo para esperar a recuperarse. Todos en marcha de nuevo.

Colina arriba, otra vez, hasta que llegáis a un sendero que os lleva junto al valle. El

siguiente obstáculo, después de una carrera colina abajo entre barrancos y grupos de pinos, es una piscina llena de fango con el agua por las rodillas y cuyo fondo se adhiere a vuestras botas como en una pesadilla. Sigue una larga carrera, con numerosas colinas pequeñas y perversas, hasta que llegáis por fin al obstáculo que todos temen: el Túnel Sabelotodo.

Húmedo y estrecho

El Túnel Sabelotodo mide unos 20 metros de largo, es recto y tiene una estrecha ánima que araña tus pertrechos a cada centímetro del camino. Te arrastras dolorosamente apoyándote en los codos. En el



Trabajáis en grupos de tres hombres y os ayudáis mutuamente a través de esta serie de túneles, algunos de los cuales están completamente llenos de agua. El peor de todos es el "Túnel Sabelotodo", una galería de 20 metros llena de agua y piedras por la que tienes que reptar sobre los codos.



Derecha: El recorrido de resistencia termina en el polígono de 30 metros, donde debes conseguir seis blancos de diez disparos. Tienes poco tiempo para adecentar el fusil: si no consigues los seis blancos, suspendes el examen, no importa cuál haya sido el tiempo que hayas invertido en el recorrido anterior.

Preparación para el combate

fondo del pasadizo hay agua, que va a parar a tu rostro debido a los esfuerzos del hombre que va delante tuyo. Después tenéis que pasar directamente a un segundo túnel, esta vez de mayor diámetro pero con curvas que matan toda la luz exterior y un suelo que aparece repleto de enormes guijarros.

Queda otro más. Una carrera colina arriba os lleva a un largo túnel zigzagueante que termina de pronto en ángulo recto. Cuando sales, parpadeando ante la luz igual que un búho, el sargento de la sección está allí para pasar revista a tu arma. Una rápida inspección y el aviso de que, cuando vuelvas al campamento, sólo se te permitirá una rápida limpieza del fusil antes de tener que dispararlo. Algunos ya están atascados por el barro y la arena, y todos están mojados.

Desde este momento corréis contrarreloj. Pasas por el punto de salida, recoges tu bufanda del árbol e inicias la ya familiar carrera de seis kilómetros de vuelta al campamento.

Pruebas de tiro

Algunos sindicatos han conseguido ahorrar un poco de tiempo; otros han perdido cualquier posible ganancia. De vuelta en Lymptone, mientras cada sindicato llega al campo de tiro, tenéis que recitar vuestros nombres y números y pedir permiso formalmente para entrar al mismo. Esta parte de la prueba sirve para comprobar que conservas la coherencia y que controlas todas tus facultades después de esta agotadora prueba. Presentas el arma para una nueva inspección y después desmontas velozmente el fusil y le aplicas un poco de aceite. En grupos de tres, los miembros del equipo de instructores os colocan en dos o tres posiciones de tiro distintas. Os observan para probar vuestra coordinación, seguridad y eficacia. Os permiten 10 disparos y seis deben dar en el blanco: cinco fallos suponen el suspenso de la prueba, por muy rápido que hayas recorrido la pista de aplicación.

"Un cero grande y redondo, Roberts. Tanto esfuerzo para nada."

Debes limpiar y secar todo tu equipo durante la noche. Has conseguido seis blancos, pero te pasaste medio minuto por encima de los 71 minutos permitidos.

Los ejercicios con helicópteros constituyen el momento culminante de la Semana 25, un regalo para los que nunca han montado en este tipo de aparatos, o, lo que es lo mismo, para casi toda la sección. Empieza el día con una teórica sobre operaciones heliportadas a cargo del jefe de la sección, en la que os explica los pros y los contras de las mismas. En tu carrera como RM conocerás una gran variedad de helicópteros —Lynx, Sea King, Wessex, Scout, Gazelle— utilizados por la Royal Navy y la Royal Air Force.

Normas de seguridad

Las zonas de peligro se iluminan en la pantalla del aula. Tienes que alejarte de los rotores principal y de cola, los motores y los escapes, de los sacos de flotación y de la antena de radio HF, que puede dar una potente descarga. En terreno inclinado tienes que tener especial cuidado al embarcar y desembarcar para evitar al rotor principal. Te acercas y sales del aparato por las 2 en punto y no puedes hacer nada a menos que te lo indique la tripulación.

No se puede fumar; hay que utilizar los cinturones de seguridad, y las armas no pueden llevar las bayonetas caladas y si con el seguro echado y las partes móviles en su posición adelantada. Un último aviso: nunca lleves prendas sueltas cuando subas a bordo, pues pueden ser succionadas por la toma de aire del motor. También se efectúan ejercicios de atrincheramiento.

En Woodbury Common se pasa la mitad del día practicando ataques a nivel de pelotón y de sección. A la mitad del ataque de la sección llega el helicóptero, inmenso y oscuro, llenando el aire de vibraciones, y aterriza en el punto de encuentro (PE), situado a medio kilómetro, donde os espera. Es un Sea King. Después del ataque a nivel de sección os quitáis el camuflaje y formáis en tres pelotones. El Sea King vuelve a la vida, efectúa un rápido circuito y después vuelve a tierra. El tripulante de la compuerta hace una señal con el pulgar y tu pelotón corre agachado bajo el zumbido de los rotores. De uno en uno, en rápida sucesión, subís a bordo. Os abrocháis los cinturones y dais la señal, y el Sea King se inclina y remonta el vuelo para efectuar un rápido circuito sobre el coto.

Quedan tres más

De vuelta otra vez al punto de encuentro. Éste es el primero de cuatro viajes; en el segundo se sigue la misma rutina, sólo



Había una buena razón para todo aquel entrenamiento de cuerda en el gimnasio. Ahora te sientes seguro en la cuerda y descender desde el helicóptero es bastante divertido, excepto cuando un simulacro te obliga a comprobar si te acuerdas de los procedimientos de aterrizaje de emergencia.



El Sea King se mantiene en estacionario a unos diez o doce metros sobre el suelo mientras bajáis por la cuerda de uno en uno. La gruesa soga verde está especialmente tratada para la adhesión y es muchísimo más cómoda que aquellas con las que te entrenaste en el gimnasio. El Sea King te parece un aparato enorme y siniestro, pero puede ser tu mejor amigo en el combate.

que esta vez el Sea King permanece estacionario sobre el suelo y tenéis que saltar. En el tercer y cuarto viajes debéis bajar por una soga desde una altura de unos 12 metros.

De nuevo os apercebís de lo interesante que ha sido aplicarse a los ejercicios de cuerda en el gimnasio. Ahora, en efecto, resulta mucho más fácil descender por la soga desde el helicóptero, cargados con el fusil de asalto, el casco de acero y todo el equipo de combate. Fue un esfuerzo considerable pero que ahora arroja sus dividendos.

El último viaje es desde Woodbury hasta el campo superior de Lymptone. Es un largo vuelo; os sentís eufóricos mientras observáis cómo los campos se deslizan bajo vuestros pies. Entonces, de repente, el Sea King empieza a descender con una velocidad que encoge vuestros estómagos y empieza a sonar la sirena. Todos se colocan en la posición para un aterrizaje de emergencia, con las armas bajo los pies, el cuerpo inclinado hacia delante, la cabeza agachada, sujetándose al asiento con una mano y al cinturón con la otra.

Entonces el aparato se remonta nuevamente. Emergencia terminada: sólo era un simulacro.

El alivio os invade. Bajáis luego por la soga hasta el campo de juego. La próxima vez que os montéis en un helicóptero será en el ejercicio final. Quien más quien menos, todo el mundo espera ansiosamente que llegue ese momento.

Preparación para el combate SEMANA 26

Lo que cuesta superar las Pruebas de Comandos

¡ARMEN ARMAS!

Han pasado unas cuantas semanas desde que estuviste por última vez en el polígono de tiro de Straight Point, cerca de Exmouth. Esta vez no vas a disparar, pues estás aquí para ver una demostración de la capacidad de perforación de las balas de diversos tipos de armas, y también para aprender lo básico sobre el combate con bayoneta. En estos días de la guerra electrónica, es poco probable que se deba utilizar la bayoneta, explica el cabo del equipo de instrucción, pero puede que se dé la ocasión. "Y cuando el enemigo te ve venir por la colina con la bayoneta calada, su moral se deshace como la tiza."

Calas la bayoneta tal y como te enseñó el oficial instructor, teniendo la cabeza alta y hacia atrás. La sección está formada en el campo inferior, donde se ha instalado una línea de obstáculos de prácticas. Primero adoptas la posición de "prevengán", con la mano izquierda debajo o encima del guardamano.

¡Mata, mata, mata!

El cabo demuestra la forma de avanzar, andando hacia adelante y gritando "¡Mata, mata, mata!" mientras avanza. Parece muy gracioso, como salido de los relatos de tu abuelo. Entonces os llega el turno, empezando primero a ritmo de caminata. Os aproximáis al primer muñeco, un tosco saco sobre el suelo. Os detenéis a 2 m de él. Si te acercas más, alancearás tus propios pies. Rugen agresivamente mientras acuchillas el muñeco y luego pones un pie contra él para ayudarte a extraer la bayoneta y seguir tu camino.

Te diriges al siguiente obstáculo, con el arma y la bayoneta aún en "prevengán", y avanzas sobre un muñeco de pie con un palo que hace de arma. Esta vez desvías el arma del muñeco, golpeándola hacia la derecha o la izquierda y después, embistiéndola con tu propia bayoneta, retirándote y continuando tu avance.

Durante la marcha, todo esto parece difícil e irreal. Tus gritos carecen de convicción. A decir verdad, te sientes un poco idiota. El siguiente muñeco cuelga libremente de un armazón. Tienes que arremeter contra él, golpearle con la culata de tu fusil y después continuar.

En la siguiente ocasión lo haces corriendo. Ya parece más real. Resulta más fácil



¡Cárgate a ese muñeco! Gritando "¡Matar, matar, matar!", te detienes a dos metros del maniquí y arremetes. Luego, pones la bota en el "pecho" del muñeco para ayudarte a extraer la bayoneta.

reproducir la sensación de urgencia, gritar y atacar a los muñecos con agresividad. También es más fácil equivocarse.

El hombre más alto de la tropa decide ir a por todas. Arremete contra el muñeco colgado, rugiendo como un toro herido, y le embiste con tal violencia que cae al suelo, con el armazón y todo. Todos empiezan a reírse, pero una orden del cabo congela todas las carcajadas. Os recuerda convincentemente que esto es más serio de lo que parece. Ahora lo repetís todos de dos en dos. Ya os habéis calentado y los movimientos son más fluidos.

Demostración

La demostración de perforación de las balas es también una introducción a una gran variedad de armas, muchas de las cuales podrían estar en manos del enemigo al que te enfrentas, sobre todo mercenarios y terroristas. La demostración la lleva a cabo un suboficial en el campo de experiencias PW1.

Delante de un talud de tierra en uno de los polígonos de tiro se ha colocado cuidadosamente una fila de blancos para demostrar la potencia perforadora de diversas armas y enseñar a los "espectadores" algo sobre el valor de los distintos tipos de abrigos. Las armas empleadas son el SA80, la LSW, el SLR, la GPMG, el fusil de precisión L42, el AR-15 y una escopeta.

Los primeros blancos son cajas que contienen diversos rellenos y con paneles co-



Semana 26.^a Horario

Periodo	Lugar	Tema	Periodo	Lugar	Tema
LUNES			JUEVES		
1-3 (08.00-10.35)	Polígono I	Armas automáticas.	1-2 (08.00-09.40)	Base	Limpieza y devolución del equipo
4-6 (10.55-12.35)	Polígono I	Técnica 13 sobre SA80 y SLR, limpieza.	3 (09.50-10.35)	Aula	Federación, El Estado y la vanguardia en el Ejército
6-8 (13.55-16.30)	Guernsey	Curso Tiro 2	4-5 (10.55-12.35)	Simulacro	Curso Tiro 3
MARTES			6-8 (13.55-16.30)	Guernsey	Condo
1-3 (08.00-10.35)	Campo	Prueba de resistencia 3	9 (17.00-17.45)	Piscina	Natación 22
4-6 (10.55-12.35)	Aula	Técnica: Rescate al herido	VIERNES		
6 (13.55-14.40)	Aula	Técnica/proyección: asalto de acantilados	1-3 (08.00-10.35)	Base	Prueba local del uniforme Lons
7-8 (14.50-16.30)	Aula	Hacia y desde una cuneta antróptica	4-5 (10.55-12.35)	Ruta	Carrera de 80 minutos
MÉRCOLES			6 (13.55-14.40)	Cine	Técnica/proyección: La FIBUA
1 (08.00-09.45)	Base	Recogida de equipo	7-8 (14.50-16.30)	Casa de FIBUA	Practicas FIBUA
2 (09.55-11.40)	Ruta	Traslado a Foggin Tor	SÁBADO		
3-9 (08.50-17.45)	Foggin	Ejercicio de montaña y guerra irregular, control top	1-4 (08.00-11.40)	Base	Recogida de equipo para el ejercicio final
10 (17.50-19.30)	Campo	Quemadura nocturna	5 (11.50-12.35)	Campesino	Revisión del jefe de sección
FIBUA: Áreas de Concentración en Combate			FIBUA: Áreas de Concentración en Combate		



En la demostración de perforación observas cómo los instructores disparan una gran variedad de armas contra diferentes tipos de abrigos. Como se suponía, el SLR triunfa sobre el Armalite y el SA80.

Antes de la guerra de las Malvinas se pensaba que la bayoneta era obsoleta, pero los Royal Marine y otras unidades británicas tuvieron que emplearla cuando se abrieron paso a través del grueso de las posiciones defensivas argentinas.

redizos de madera para indicar los niveles de penetración. Os sentáis en varias filas mientras un instructor explica por un micrófono lo que sucede. El primer blanco, una caja llena de arena hasta arriba, recibe el fuego del SA80, el AR15 y el SLR. El SA80 atraviesa cuatro niveles más que el Armalite. El SLR también profundiza antes de rebotar.

Sobre una caja llena de arena, el SLR, con dos niveles de perforación, vence al SA80 y al Armalite, con un solo nivel. Sobre una caja de piedras, sólo el SLR consigue perforaciones de importancia.

Árboles mejor que tapias

Sobre una simple tapia de ladrillos de 115 mm de espesor, típica de la mayoría de los jardines, el SA80 no perfora del todo, el Armalite hace saltar lascas en el otro lado de la pared y el SLR abre un agujero y entra en el blanco que hay detrás. Al ver esto, empezáis a sentir simpatía por el SLR que os ha acompañado todo el tiempo durante el entrenamiento. Ninguna de las tres armas consigue perforar troncos de árboles de 250 mm de espesor. Tomáis nota mentalmente para optar por los árboles en lugar de las tapias cuando os pongáis a cubierto. El SA80 actúa bien contra una lata de agua, simulando el efecto de un proyectil sobre un cuerpo, con un pequeño agujero de entrada y uno más grande de salida.

Perforación

Cuando la LSW y la GPMG empiezan a tirar contra una pared de madera, disparando en ráfagas, os dais cuenta de que para que tales defensas sean efectivas tienen que ser de troncos gruesos, preferiblemente de madera nueva. Una ráfaga de diez proyectiles la atraviesa con rapidez. Cuando las mismas armas hacen fuego contra defensas de sacos de arena pronto resulta evidente que éste es el único método de construcción digno de emplear. Las balas no pueden perforar defensas hechas de filas dobles de sacos terreros, pero sí lo hacen si la fila de sacos es sencilla.

Contra muros hechos de ladrillo, el efecto es aún más espectacular. La GPMG en concreto destruye por completo una tapia de dos ladrillos de espesor. Los ladrillos constituyen una pobre defensa, como demuestra el Garand con sólo cinco proyectiles, abriendo un agujero y perforando el blanco que hay detrás. A 50 metros, la escopeta abre un enorme agujero a través de la puerta de un coche con un sólido disparo. El efecto disperso de una carga de perdigones se comprueba sobre una pantalla instalada detrás de un blanco.

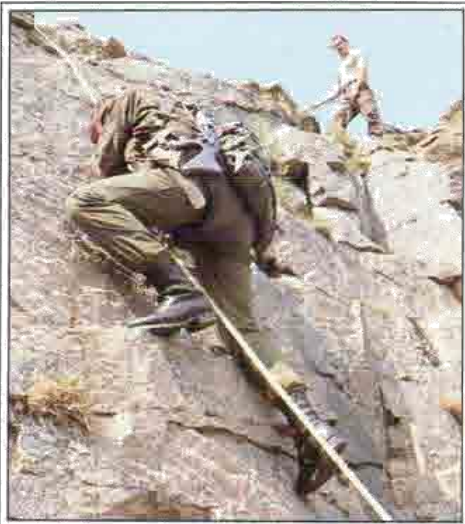
La demostración constituye un indicio del terrible poder de las armas de fuego. Lo más importante es que ofrece serias lecciones sobre una cobertura adecuada.

A la mitad de la Semana 26 vais a pasar el día al Foggin Tor (Pico Nublado), una cantera desierta situada en Dartmoor en

Bayonetas y complementos

El fusil de asalto Enfield L1A1 (llamado en inglés SLR por "fusil de carga automática", puede equiparse con un cuchillo bayoneta de tipo clásico, que se fija en la bocacha apagallamas del cañón.

El sustituto de esta arma, el Enfield SA80 (o IV por "arma individual"), tiene también su propia bayoneta, que se presenta junto a otros accesorios, como la eslinga portafusil (que es adaptable a las necesidades personales del portador y muy versátil), la fijación para la bocacha que permite el tiro con munición de foguero para instrucción, el equipo de limpieza y una herramienta multifunción, una de cuyas cualidades más notorias es que sirve para cortar alambre de espino. La bayoneta tiene una empuñadura muy anatómica, y parte de su filo está pensado como sierra de contingencia.



Izquierda: Penhale queda a dos meses y medio, y en la Semana 26 refrescas tus técnicas de escalada en Foggin Tor, una cantera abandonada en la zona de Dartmoor.

la que las rocas labradas ofrecen toda una gama de acantilados verticales para la práctica del alpinismo. No habéis hecho prácticas de alpinismo desde hace dos meses y medio, en Penhale, así que se aprovecha la mañana para volver a acostumbrarse al ritmo de las cosas.

Primero compruebas los tres principales elementos del aparejo: el atalaje, el mosquetón negro y el descendedor enastado en forma de 8. El atalaje tiene dos lazos para las piernas y un lazo más grande para el pecho. Lo aprietas contra tu horcajadura y pones tu mano izquierda en el lazo de pecho para que pase por encima de tu hombro derecho. La punta que queda colgando, de la cual suspendes tu mochila en campaña, se dobla y se esconde.

El sargento jefe de montaña comprueba que todos los aparejos están correctamente montados. El mosquetón y el descendedor en forma de 8 se revisan por si no están en perfecto estado. Se comprueba el muelle de cierre del mosquetón y después se engancha en la anilla en forma de D de la parte delantera del atalaje. El descendedor va en un bolsillo superior de tu guerrera, listo para pasarlo por la cuerda cuando vayas a bajar.

Jefes de montaña

En primer lugar, en un modesto acantilado de unos 12 metros, los JM demuestran cómo se sube por la sogá de manila y se desciende por la sogá negra a rayas Marlow. Entonces es vuestro turno. Recuerdas las instrucciones de Penhale y te concentras en mantener un buen ritmo mientras ascienes. No eches el cuerpo hacia atrás en la cuerda, pues ello pronto te dejaría exhausto. El ascenso por la cuer-



da es un trabajo de piernas. Una vez arriba te quitas los atalajes y tiras dos veces de la cuerda para que el hombre que está abajo sepa que el camino está libre para subir.

Vuelves a aprender el rappel. "Si intentas bajar en vertical, todo se irá al garete y te golpearás por todas partes". La mano derecha sostiene la cuerda cerca de tu espalda. Es el freno. La mano izquierda sostiene la cuerda por encima, sin apretarla. No debes cerrar el puño. Con las piernas dobladas, te impulsas hacia atrás por el acantilado. El brazo derecho se abre y descienes. Después lo acercas a la espalda, frenando tu descenso.

Técnicas de rappel

"No aprietes la cuerda al principio con la mano derecha. Podrías meter la mano en el descendedor, perder el guante y quedar atascado. Yo tendría que cortar la cuerda... y me quedaría con tus raciones."

Por la tarde atravesáis la cantera hasta los acantilados más altos. Descendéis 25 metros desde arriba. Un cabo demuestra cómo se baja por la cuerda, con los brazos y piernas abiertos en un salto de estrella, alcanzando una velocidad sobrecogedora hasta que el sargento que está abajo lo frena a tiempo.

Subís a lo alto del acantilado con escalas de espeleología —un trabajo muy duro— y también con tornos usados normalmente para subir grandes pesos. Todos realizan un número de descenso largo, primero sin correa ni fusil y después con ellos. Finalmente, os invitan a intentar un salto de estrella, confiando en el hombre que está abajo. Hay una enorme distancia a recorrer. Te impulsas con ambos pies y apenas consigues mantener las manos alejadas de la cuerda cuando el sargento te frena en lo que parece el último instante. Tienes el corazón en la boca. "Buen chico", dicen los instructores. Esta noche habrá un descenso nocturno, una subida por el otro lado de la cantera y después una marcha nocturna por pelotones de 12 kilómetros y medio en unas cinco horas. Terminaréis a las 04,00 de la mañana y después os llevarán a Lympstone para otro día de trabajo. Está claro que todos los placeres tienen una pega.

Izquierda: Después de descender sin el equipo se vuelve a hacer con el correa completo; después es el momento de lucirse. Si descienes haciendo un salto en estrella, dependes del hombre que está abajo para detener tu caída. Es cuestión de tener fe en él.

Preparación para el combate SEMANA 27

Lo que cuesta superar las Pruebas de Comandos

RIGID RAIDER

El lunes de la Semana 27 te trasladan a la base de los Royal Marines en Poole (Dorset), donde vas a llevar a cabo tu primer contacto con las operaciones tierra-mar, la razón de ser de los cuerpos de Infantería de Marina de todo el mundo. El ejercicio final empieza el martes, pero antes tienes que aprender a operar desde las embarcaciones de asalto. Anteriormente has visitado el Museo del Cuerpo y el famoso HMS Victory, y asistido a una clase teórica impartida por los del Servicio Especial de Embarcaciones. En ella han resaltado exageradamente el aspecto anfíbio de tu carrera militar, poniendo todo el énfasis en que los Infantes de Marina forman parte de la Armada, no del Ejército.

Después del almuerzo bajáis al Hard, sobre el amplio estuario que hay debajo del campamento, donde está basada la Sección Anfibia. De entre todas las embarcaciones que vayáis a emplear durante tu carrera profesional, las Rigid Raiders son probablemente las más emocionantes. Son rápidas y maniobrables, de siete

plazas y muy ligeras, y están propulsadas por motores fueraborda de 240 hp.

Tras las clases teóricas sobre cómo embarcar y desembarcar de ellas, dónde sentarse y cómo sujetar tu arma al cable de seguridad, es el momento de llevarlo a la práctica. Te colocas el chaleco salvavidas, metiéndolo por encima de la cabeza, tiras

de la correa que tienes entre las piernas y abrochas el pestillo, asegurándolo con la gran pinza. Subís a bordo de las Raider desde el malecón, engancháis las armas y os sentáis apretadamente donde se os ha dicho. El timonel es la máxima autoridad en la embarcación.

Los motores gruñen y gorgotean detrás vuestro y, de pronto, empiezan a rugir. La embarcación se lanza hacia delante con una tremenda potencia controlada. Seis Rigid Raider en total, con toda la sección a bordo, surcan las tranquilas aguas del estuario. Una larga hilera de boyas señala el canal de aguas profundas.

Boyas firmes

Con su poco o ningún calado, las Raider se dirigen hacia las boyas en columna de a uno, alcanzando su máxima velocidad. Después, con una serie de estimulantes giros a todo gas, regatean entre las boyas, virando rápidamente a babor y estribor y

Ir a la guerra en una LCVP es una tarea arriesgada: mientras permanecéis en la lancha sois vulnerables a las minas, al fuego de armas portátiles y demás. Los desembarcos a gran escala no se intentarán sin un considerable fuego de apoyo a gran escala para anular al objetivo mientras la tropa pone pie en tierra.



Semana 27.^a: Horario

Período	Lugar	Tema	Período	Lugar	Tema
DOMINGO 1-5 (08.00-12.35) Ruta 6-8 (13.55-16.30) Eastney		Traslado a Eastney Visita Museo del Corps/HMS Victory Traslado a Poole	MIÉRCOLES 0-N (anms) 08.00-noche	Campo	Ejercicio Sea Sting
9 (17.00-17.45) Ruta			JUEVES 0-5 (anms 08.00-12.35) 6-N (13.33-noche) Partridge	Campo	Ejercicio Sea Sting Ejercicio Nightmar
LUNES 1 (08.00-08.45) Compañía TT		Presentación de la Compañía TT	VIERNES 1-N (08.00-noche) Partridge		Ejercicio Nightmar
2 (08.55-09.40) Compañía SB		Técnica sobre el SBS	SÁBADO 1-N (08.00-noche) Dartmoor		Ejercicio Nightmar
3 (09.50-10.35) Salo de actos 1		Introducción a las operaciones	DOMINGO 1-N (08.00-noche) Dartmoor		Ejercicio Nightmar
4 (10.55-11.40) Salo de actos 1		Vide a bordo			
5 (11.50-12.35) Salo de actos 1		Incursión naval (película incluida)			
6 (13.55-14.40) RTT		Ejercicios de surf y técnicas sobre las playas			
7 (14.50-15.35) Salo de actos 1		Introd. a operaciones anfibias			
MARTES 1-2 (08.00-09.40) Local		Ejercicios con LCVP	LCU	Landings de desembarco (allanar)	
3 (09.50-10.35) Salo de actos		Revisita del plan de acción	RTT	Entrenamiento con botes neumáticos	
4 (10.55-11.40) Puerto		Ejercicio traslado LCU/LCVP/RAC	RAC	Lancha de incursión Rigid	
5 (11.50-12.35) Local		Recuperación del RAC desde el LCU	SBS	Escuadrón Especial de Embarcaciones	
6-8 (13.55-16.30) Base		Recogida y entrega paracaidistas	Compañía TT	Compañía de Entrenamiento Técnico	
9-N (17.00-noche) Puerto		Embarque en LCVP			



Tan pronto como os despleáis, adoptáis esta formación. De noche puede que vuestro sector visual sea de unos pocos metros; todo cuanto se haga debe llevarse a cabo en completo silencio. Tras un adecuado periodo de escucha, el comandante da la señal de avanzar.

La velocidad es esencial cuando se salta a tierra. El tirador de la MG estará entre los primeros en salir, para cubrir al resto mientras se despliegan.

siguiente empieza a volver rápidamente playa abajo.

Finalmente, efectúas algunos desembarcos de choque y repliegues con la mayor rapidez posible, sin intervalo entre uno y otro. El repliegue de choque se efectúa bajo el fuego simulado de la artillería. Mientras la Raider se aleja ya de la orilla, vosotros corréis atropelladamente hacia el agua.

Cuando llegáis a la embarcación, el agua os cubre por encima de la cintura y tenéis que subir por las bordas de la mejor manera posible. No es fácil, y menos todavía cuando se lleva todo el equipo de combate.

Al día siguiente, por la mañana, practicáis ejercicios de traslado, trabajando esta vez con las LCVP (lanchas de desembarco de vehículos y personal) y los botes neumáticos Gemini.

Los Gemini

Una vez en el agua, las LCVP mantienen una velocidad constante mientras los dos Gemini zumban como abejorros, acelerando sus motores para mantener sus proas contra los costados de la LCVP, cerca de la proa, andando todos a la misma velocidad. Pasáis en grupos de seis desde los largos bancos del interior de la LCVP hacia de-

cruzándose unas con las estelas de las otras. El Hard pronto queda lejos, hasta que las Raider aminoran la marcha cerca de una pequeña playa situada al otro lado del brazo de mar.

Una vez en tierra, os tumbáis en vuestras posiciones de tiro, con las piernas abiertas y cruzando los pies de unos con otros para poder comunicaros silenciosamente en la oscuridad.

Simuláis una gran cantidad de desembarcos, saliendo y entrando en la embarcación, tomando posiciones en la guirrosa playa, con los desechos marinos bajo tus narices y el sol caliente sobre tu espalda. Cuando volvéis a embarcar, lo hacéis en el orden inverso. Mientras cada hombre empieza a subir a la embarcación, el

Derecha: La Rigid Raider es ideal para incursiones relámpago, pues su velocidad reduce el tiempo de vulnerabilidad a bordo.



lante y después trepáis de uno en uno por la borda; os quedáis a caballo encima de ésta, entregáis vuestras armas, saltáis y ocupáis vuestras respectivas posiciones, reclamando de nuevo vuestras armas y enganchándolas al cable de seguridad. Las armas se pasan siempre por encima del agua. Una vez al completo, los Gemini os trasladan al Hard, donde desembarcáis sin precipitación pero también sin entreteneros demasiado. Es la primera vez.

Os dan instrucciones completas sobre el próximo ejercicio, que por fin comienza durante la tarde. Camiones de cuatro toneladas os transportan al punto inicial de vuestra primera marcha táctica, que se lleva a cabo con todo el equipo, las mochilas de combate y las armas colectivas de la sección: ametralladoras polivalentes y lanzagranadas contracarro de 84 mm.

Comenzáis la marcha a las 18,30, pero aún hace mucho calor y el sudor pronto empapa todos los cuerpos. Todos se han limpiado y empolvado con talco los pies para esta marcha táctica de catorce kilómetros, y también todos han bebido mucho líquido para evitar la tan temida deshidratación. Si no consigues llegar a alguna de las fases de este ejercicio, te enviarán a la sección de refresco. No puedes fallar.

Caminata por el cerro

Tenéis hasta las 22,00 horas para llegar a un punto de recogida (PR), en una península arenosa, donde os espera una LCVP. Subís a buen paso por una pequeña carretera que os lleva por encima de las impresionantes ruinas del castillo de Corfe hasta que llegáis a un empinado sendero zigzagante en lo alto de un cerro.

Desde lo alto del largo cerro las vistas son estupendas, pero la mayoría de los hombres están concentrados en la dolorosa tarea de dar un paso tras otro. Finalmente, el sendero empieza a descender entre granjas y una aldea hasta llegar al comienzo de la península arenosa que os llevará al PR en Punta South Haven.

Columna de a uno

La marea está subiendo. Camináis en columna de a uno por la orilla, donde es más firme la arena, pero en una zona rocosa os veis obligados a pasar por el agua, teniendo que chapotear el resto de la marcha. La luz empieza a disminuir en intensidad mientras completáis la marcha a través de un largo trecho de dunas.

Llegáis al final del recorrido cuando ya ha oscurecido y os ponéis camuflaje mientras esperáis a la LCVP. Ésta pronto muestra su silueta y, poco después, estáis todos a bordo y de nuevo en marcha. Os transmitis una orden en la embarcación: cuando se apaguen las luces, ello querrá decir que tenéis cinco minutos para desembarcar.

Después de 40 minutos navegando en la oscuridad, las luces de la mampara se



apagan. Todo el mundo se levanta. Cinco minutos después desembarcáis en una playa oscura, en la que tomáis posiciones defensivas. Momentos después, la sección reemprende de nuevo la marcha a pie; el silencio debe ser absoluto, por lo que las órdenes se transmiten mediante señales manuales.

Todavía quedan otros cuatro o cinco kilómetros hasta el siguiente punto de recogida, donde los camiones se reunirán con vosotros para el último traslado del día, hasta el polígono de Mexe. El cansancio es mucho y va en detrimento de la necesaria concentración de los hombres. De pronto, el pelotón que cierra la marcha se da cuenta de que ha perdido el contacto con el resto de la sección. La culpa la tiene el hombre que avanzaba en cabeza, que debería haber tenido a la vista al último hombre del pelotón anterior. Es muy oscuro, y el silencio es absoluto. Puede que el resto de la sección esté delante o que haya tomado algún camino de vuelta. Se envía a dos hombres de vuelta al próximo cruce, y el resto os sentáis a esperar acontecimientos.

Permanecéis sentados largo tiempo en la oscuridad, pero ninguno se queda dormido. Finalmente surge de entre las som-

La marcha táctica requiere un entrenamiento constante: debes poder caminar rápidamente hacia el objetivo y seguir en buenas condiciones para atacarlo y regresar.

bras el sargento de la sección. Recibís un demoledor rapapolvo en voz baja. Es un aviso en serio. Sólo os quedan otros dos avisos de esta clase para el resto del ejercicio; de producirse, el mando os enviará a todos a la sección de recuperación.

A primera hora de la mañana llegáis al polígono de Mexe, una zona de pinos cubierta con una espesa capa de piñas. Os llevan a una zona de acampada.

Instalación de un PO

Se instala el campamento, se colocan los centinelas y se establecen las transmisiones. También se instalan dos puestos de observación (PO) mientras las primeras luces del amanecer se filtran entre los árboles. El trabajo de los PO consiste en observar un claro con unos pocos edificios viejos de hormigón donde se supone que actúa el enemigo.

Recordáis la descripción del escenario en las instrucciones dadas en Poole:

"Se han producido graves desórdenes en todo el sudoeste, más acusados hacia el oeste. Tanto es así que el condado de Cornwall se ha declarado estado independiente. El enemigo está bien apoyado por los habitantes de Dorset y Devon, y trabaja en pequeños grupos para derrocar al gobierno local. Recientemente se han vuelto mucho más agresivos, operando activamente contra las fuerzas gubernamentales con tácticas guerrilleras. Tomaréis parte en una operación de comandos para penetrar en el sudoeste, instalándoos y patrullando en áreas conocidas de operaciones del enemigo y reuniendo tanta información como sea posible sobre éste. Puede que organicéis pequeñas operaciones de castigo."

Al igual que todos los buenos ejércitos de guerrilleros, éste tiene también un legendario cabecilla, que se hace llamar "Jan el Pastoso". Participará bastante en las futuras operaciones.

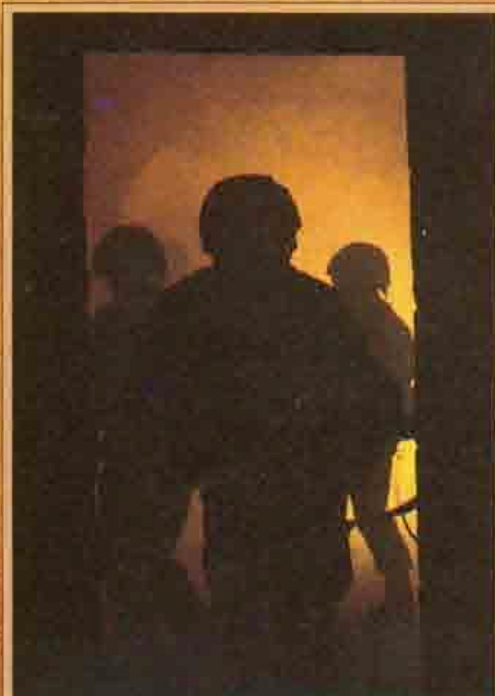


La Gemini avanza a remo hasta la orilla, con dos hombres a proa listos para hacer fuego de réplica. Llegar a la orilla de este modo depende de la cautela —no de la potencia de fuego— y de una cuidadosa selección del lugar de desembarco.

Preparación para el combate SEMANA 27 (III)

Lo que cuesta superar las Pruebas de Comandos

EJERCICIO FINAL



Tu puesto de observación está situado en un grupo de árboles que domina gran parte del polígono de Mexe. Son las 08,30 horas y llevas allí desde el amanecer. Has oído cómo pasaban unos aviones sobre tu escondrijo, pero no ha sucedido nada más.

Tu compañero te avisa con el codo, pues acaba de descubrir a tres civiles que se acercan caminando. Pasean por la zona de las instalaciones, mirando el interior de algunos bloques en ruinas y después se marchan de vuelta por el mismo sendero.

Vuelven a hacer lo mismo aproximadamente una hora después. Los observas con los prismáticos. Llevan un bulto al interior de un edificio y, cuando salen, ya no lo tienen con ellos.

Registras el lugar cuando se han ido. El bulto está escondido bajo unos escombros y consiste en un paquete envuelto en una bolsa de plástico. En el paquete hay fotografías aéreas de una fortaleza, un trozo de mapa y unas referencias cartográficas. Éste es el objetivo para la siguiente fase del ejercicio.

El objetivo

La batería de East Weare se encuentra dentro de la colina fortificada de la isla de

Un ataque nocturno simulado durante las maniobras: intentas aplicar lo aprendido en ejercicios anteriores, pero el fuego enemigo y las ensordecedoras explosiones se suman a la confusión que amenaza con quebrar la acción disciplinada de tu unidad.

Al amanecer se lanza el ataque desde las Rigid Raiders. Todo debe estar ensayado para que, cuando la fatiga se imponga, puedas desconectar el cerebro y dejar que tu cuerpo actúe automáticamente.

Portland. Una nota críptica encontrada con los otros documentos indica que uno de vuestros informadores ha sido hecho prisionero por "los malos" y es retenido en uno de los edificios de la batería para ser interrogado por los jefes enemigos. Para intentar sacarlo de allí, desembarcaréis en



Portland de noche, llegando por el mar desde el este. En primer lugar tenéis que elaborar vuestro plan de ataque.

A las 16,00 horas estáis de regreso a la zona de acampada de la sección, donde, con la crema de camuflaje aplicada, los centinelas en sus puestos y en situación táctica permanente, construís una maqueta del objetivo usando las fotografías aéreas encontradas en el paquete y bajo la supervisión del oficial jefe de la unidad.

El terreno del objetivo es complicado y preparar la maqueta lleva bastante tiempo, pero éste es, con mucho, el método más eficaz de fijar en la memoria los rasgos geográficos de un terreno desconocido. Se utiliza césped natural, piedras, helechos y trozos de cuerda para reconstruir el escenario de la futura operación.

El plan

En breve seréis llevados hasta un punto de recogida (PR) en la costa, donde os encontraréis con una LCU, la mayor de las lanchas de desembarco que hay en Poole. Ésta os llevará al rompeolas de Portland, en donde haréis el transbordo a las Rigid Raider para el desembarco en East Weare. Vuestro ataque empezará al amanecer.

Las órdenes para la operación son detalladas y precisas. La elaboración de la maqueta y la preparación del plan de acción duran más de dos horas. Después abandonáis la posición y, atravesando el bosque de pinos, marcháis hacia el punto de reunión con los transportes, situado a unos pocos de cientos de metros de distancia. Os entregan munición y paquetes de raciones para 24 horas, además de agua.

El viaje en camiones hasta el PR os lleva a través de una serie de polígonos de tiro para carros de combate conforme vais hacia el sur. Grandes números asoman por la cima de las colinas y las laderas de los cerros: indicadores para los carros y los sirvientes de artillería.

Cuando la luz empieza a dejar paso a las sombras llegáis a vuestro primer objetivo, la bahía de Warbarrow. Unos pequeños acantilados conducen a una playa semicircular y desierta. Los hombres toman posiciones muy cerca de la playa, ocultándose tumbados junto a muros de piedra y a la sombra de las rocas.

Casi listos

En el cielo luce una espléndida luna llena. El oficial jefe de la sección monta el

Cuando asaltéis edificios, manteneos juntos y repetid todas las órdenes. Aseguraos de que habéis despejado todas las habitaciones antes de gritar "habitación segura".

La reorganización. Todos los pelotones dan novedades sobre el remanente de munición y las bajas. Te aseguras de que en la posición no queda ningún enemigo y preparas posiciones defensivas.



Quitate los calcetines húmedos y pónelos bajo las axilas, y después mete los pies en una bolsa de plástico llena de polvo de talco antes de ponerte la muda limpia. Los calcetines húmedos se secarán con el calor de tu cuerpo mientras avanzas hacia el nuevo objetivo.

equipo de radio 320 y su larga antena, sintonizándola en la frecuencia de comunicación con la LCU. Todavía habrá que esperar unos veinte minutos.

Cuando llega la hora, el teniente de la sección llama a la LCU y recibe la respuesta. Diez minutos después, el lanchón llega a la playa. La tropa embarca por pelotones. Esta vez los hombres no llevan las grandes mochilas, que esperarán en los camiones de 4 toneladas. Los reclutas llevan el correa de combate completo junto con un chaleco salvavidas por si acaso, y cada pelotón cuenta con una dotación adicional de armas de apoyo y equipos de transmisiones.

Cuando desembarcáis en el rompeolas, hacéis transbordo rápidamente a las Rigid Raider, que ya os están esperando. Las brillantes luces de la costa desaparecen cuando el lanchón se interna en la mar y os lleva, cerca de la costa, hasta los pronunciados acantilados que ascienden hasta la batería. La oscuridad parece impenetrable y no veis nada que se parezca a la maqueta que hicisteis. Aseguráis la playa conforme llegáis a ella y después os reorganizáis en formaciones tácticas a nivel de pelotón. Ahora tenéis que trasladaros



Preparación para el combate

en la oscuridad al punto de reunión avanzado, en el que aguardaréis hasta el momento de lanzar el asalto contra la batería.

En movimiento

Mientras subís por la pronunciada ladera en la oscuridad, os comunicáis exclusivamente por señales. El punto de reunión está debajo de los picos fortificados de la batería y es un campo de deporte. Realizáis un despliegue defensivo circular. Son las 02,00.

A las 03,30 empezáis a efectuar vuestros movimientos. Tus ojos ya se han acostumbrado y puedes ver que cada vez hay más resplandor. Cada pelotón tiene sus propias instrucciones. El grupo de apoyo, formado por cuatro ametralladoras polivalentes, sube por un sendero desde el borde del campo hasta la elevación de terreno que domina la calle que atraviesa el fuerte. Tu pelotón se abre paso hasta el propio fuerte, despejándolo conforme avanzáis hacia la casa donde tienen al prisionero. Se han fijado los límites de avance de cada unidad; cuando alcancéis los vuestros, debéis transmitir la contraseña "Fuerte Muerto".

La lucha

El resplandor se convierte en luz conforme os acercáis al fuerte. Cuando el hombre que va en cabeza avanza cautelosamente hacia la calle principal por un callejón oscuro, tropieza con un cable invisible que dispara una bengala roja que os ciega momentáneamente. Una repentina ráfaga de fuego procedente de una puerta oscura os avisa de la presencia del enemigo, armado y a la defensiva.

Mientras corréis, gritando vuestros movimientos, para despejar la calle, una figura pasa de un edificio a otro. Disparas y después cubres a tu compañero mientras despeja el primer edificio, gritando sus movimientos conforme los efectúa. El pelotón de desplaza por ambos lados de la calle, devolviendo el fuego y con la adrenalina a toda marcha.

De pronto se desata el infierno. Dos grandes barricadas de escombros se convierten en hogueras alimentadas por parafina en medio de la calle. Simultáneamente, varios petardos chinos aterrizan entre vosotros, lanzando sus estallidos cegadores y ensordecedores y sumándose a la con-



fusión mientras vuestro cabo ayuda a despejar la calle arrojando petardos por las ventanas a modo de granadas.

Ruido y confusión

Esto se parece a la realidad mucho más de lo que imaginabas. Después tendrás serios problemas para atravesar la calle con la necesaria rapidez debido a la excitación y dando caza al fugaz enemigo a demasiada distancia, en lugar de despejar metódicamente los edificios.

Tosiendo a causa del humo de las hogueras y las granadas fumígenas, reorganizáis el pelotón en el extremo opuesto de la calle en llamas; posteriormente, cubiertos por el grupo de ametralladoras, que domina toda la escena desde su asentamiento elevado, os reunís con el resto de la sección. Ahora hay más luz. El intenso fuego que había delante, más allá de la calle, era otro pelotón que tomaba la casa donde estaba el prisionero. Casi le disparan en la confusión.

La sección se reorganiza en el campo de fútbol, debajo del fuerte. El oficial de la unidad da instrucciones a los pelotones contra un fondo de chillidos de gaviotas.

A las 06,30, los tiradores de las ametralladoras ligeras cubren las rutas de aproximación mientras la sección apura un merecido desayuno de conservas tras dos días a base de paquetes de raciones secas.

Entonces llega el momento de revisar las armas, dar un descanso a los pies y, para aquellos que no han actuado con la concentración necesaria, aguantar algunas broncas.

El prisionero liberado os ha proporcionado información para la siguiente fase del ejercicio. El enemigo está operando más al oeste de vuestra posición, en grupos de hasta seis hombres, en una región densamente forestal situada al otro extremo de Exeter. La sección se divide en tres grupos para que sea transportada en helicóptero.

Os permitís el lujo de dormir bajo el sol, ya desayunados y con los fusiles limpios y reabastecidos de munición. De repente, los gritos del jefe de la sección vuelven a romper la tranquilidad. El helicóptero estará aquí en diez minutos, mucho antes de lo esperado. Cuando todavía está hablando, el aparato surge sobre el seto que rodea el campo.



Arriba e izquierda: El piloto hace la señal con el pulgar y echáis a correr con la cabeza agachada en dirección a la puerta del helicóptero. Subís al interior y os sentáis en vuestros puestos, os abrocháis el cinturón de seguridad y el aparato emprende el vuelo.



Preparación para el combate SEMANA 27 (III) Lo que cuesta superar las Pruebas de Comandos

VOLAR AL COMBATE

El helicóptero Sea King, contigo a bordo, vuela siguiendo la costa hacia el oeste y después vira abruptamente hacia el norte. El territorio que sobrevoláis resulta lo más parecido a un bonito mapa en relieve y a todo color, con pueblos, carreteras y tráfico en movimiento. Los pueblos dan paso a las aldeas y después a un campo moteado de granjas, seguido del denso verdor estival de los bosques, que desprenden un ligero vapor. A continuación descendéis describiendo círculos en busca del punto de aterrizaje. El piloto posa el Sea King cerca del linde de un bosque. Tú y tus compañeros salís rápidamente del aparato y corréis hacia los árboles, impulsados por el fuerte barrido de los rotores, para poneros a cubierto.

En columna de a uno

Unos miembros del equipo de instrucción suben por el bosque hasta reunirse con vosotros, y les seguís por las pronunciadas laderas y los senderos llenos de maleza, en columna de a uno. Esta vez procuraréis como sea no perder de vista al grupo que va delante; los hombres se comunican exclusivamente mediante señales, al mismo tiempo que cubren los sectores de tiro apuntando los fusiles desde el hombro.

La maleza es densa, al igual que la espesura del bosque por el que discurrís. Éste es un terreno ideal para la guerra de guerrillas. Ello es a la vez tan peligroso como benéfico, pues vuestro entrenamiento os



Entrenamiento en la guerra aeromóvil. En plena caza de "Jan el Pastoso" y sus guerrilleros de la región de Cornualles, la sección de reclutas entra en acción a bordo de helicópteros Sea King que les llevan hasta un claro de bosque en Dartmoor. El ritmo operacional está siendo tan intenso que a los reclutas les resulta difícil permanecer despiertos en el interior del helicóptero.

prepara específicamente para la cautela, el camuflaje y la emboscada. Instaláis una zona base —el servicio ordinario ya resulta muy familiar— y os acostáis. Esta noche tendréis que preparar y montar una emboscada a nivel de sección a las patrullas

enemigas que, con toda seguridad, están operando cerca.

Durante el día salen las patrullas, barriendo un área de unos dos kilómetros cuadrados. Los que no están de patrulla trabajan en la fabricación de un modelo de la zona sometida a vigilancia, empleándolo para elaborar las posibles posiciones de emboscada.

A las 19,00 se ha decidido montar una emboscada con la sección completa en un sendero en el que se ha observado actividad enemiga. La emboscada cubre una sección del sendero en forma de "Y", con un extremo largo. El "coto de caza" está en el centro de dicho extremo. Los grupos "de caza" y de protección en la retaguardia están en un lado del sendero. En el otro hay una cuesta muy pronunciada. Se instalan bloqueos cerca del final del extremo de la "Y" y en las dos sendas que salen de la bifurcación. Es una situación de emboscada ideal. Tras iniciarse a medianoche, el montaje de la emboscada se completa a las 01,30. Ahora comienza la larga espera.

Trampa a nivel de sección

La espera es la parte más dura de una emboscada. Ningún ruido. Ningún movimiento. Alerta constante. Pasa la noche. Las dos mitades de la sección se turnan para dormir.

Empezas a pensar que te vas a quedar allí para siempre, cuando aparece el primer enemigo en el sendero. Son seis hombres, armados con fusiles y avanzando con precaución, igual que lo hubieras hecho tú, y cubriendo sus sectores de tiro mien-

Durante unas prácticas de aterrizaje nocturno en un claro del bosque, los hombres hacen cuerpo a tierra, dispuestos a cubrir a los demás mientras descienden del aparato. Ya han estado antes en esta área de entrenamiento, pero es una zona enorme y, aunque reconocen el tipo de terreno, no identifican los lugares concretos.



tras caminan lentamente. No les va a ir muy bien. Han pasado el primer punto de bloqueo y ya están cogidos en la trampa.

Las manos del cabo bajan dando una palmada en los hombros de los tiradores. "¡Fuego!"

El volumen de fuego inicial es crucial en una emboscada. El enemigo está dentro del "coto de caza" y lo acribilláis con todo vuestro arsenal. Todo sucede muy rápidamente. Ni siquiera consiguen llegar al siguiente punto de bloqueo del sendero. Se cachea a los "cadáveres" rápidamente, se registran los arbustos y el sendero en busca de supervivientes y se efectúa una inspección de la sección. Después os marcháis. "Disparar y explorar" es la orden del día, y es una buena táctica en una región hostil como ésta.

Mala táctica

Durante el camino de regreso hacia la zona de acampada de la sección os atacan y emboscan por delante. El pelotón que marchaba en cabeza se pone a cubierto y abre fuego de supresión mientras los dos pelotones de retaguardia efectúan un ataque por el flanco derecho. Una emboscada frontal contra una sección completa es



Registro de los "cadáveres" de enemigos abatidos en el curso de una emboscada. Se hubo de recurrir a una intensa actividad de patrulla para identificar los posibles puntos de emboscada antes de tender la trampa. Tras dar novedades del gasto de munición y las posibles bajas propias, la sección se pone de nuevo en marcha.

una mala táctica por parte del enemigo y vosotros conseguís despejar la posición eficazmente. Cuando llegáis a las tiendas de la plana mayor de la unidad se realiza una rápida revisión médica, sobre todo de los pies. Aún queda una larga caminata por delante. Os reabastecen de munición y os dan las mochilas de combate.

El transporte os lleva al punto inicial y comienza la marcha. Hay que recorrer 18 km, completamente cargados, y éste es el día más caluroso del año. No habrá supervisores en esta marcha. Tenéis vuestros mapas y referencias cartográficas, y el sargento de la sección se reúne con vosotros durante un descanso para beber.

El sol os baña en sudor y todos los descansos para reponer fluido son vitales. Marcháis por pelotones, caminando por carreteras y sendas a lo largo del gran valle del Teign. Es una caminata de 7 horas y media. A las 17,00 llegáis a vuestro objetivo, el bosque de Gidleigh Tor, en el borde oriental de Dartmoor.

Os acostáis hasta el amanecer. Desde este punto queda una marcha nocturna de los tres pelotones hacia tres puestos de observación distintos situados sobre tres picos que dominan un búnquer, el cual atacaréis después de la necesaria observación y planificación.

Las veinticuatro horas en el puesto de

Pero no todo se hace con helicópteros, sino que el ejercicio incluye todavía otra marcha: 18 kilómetros por Dartmoor. Esta vez no va a haber supervisión directa del mando: los reclutas tienen sus propios mapas y referencias cartográficas, y deben llegar por sus propios medios a las áreas de reunión previstas de antemano.



Preparación para el combate

observación os dan ocasión de recuperaros un poco y, después, los tres pelotones efectúan el ataque acordado sobre el búnquer, otra vez al amanecer. Un pelotón se adelanta y se sitúa como grupo de cobertura detrás del búnquer. Los otros dos pelotones se reúnen en un punto prefiado y después efectúan un ataque deliberado, avanzando abiertamente en dirección al objetivo.

Llegáis a 150 metros del búnquer antes de que el enemigo os vea y abra fuego. Ésta es vuestra señal para entrar en combate. Tras un tiroteo de media hora, invadís el búnquer, encontrando a cinco enemigos en su interior, además de información que os guiará a la siguiente fase del ejercicio.

Una vez más os reunís con vuestras mochilas, que habíais dejado atrás, en Gidleigh Tor. Ya ha oscurecido y tenéis que abriros paso por la áspera región de Dartmoor en dirección a una granja situada en un valle que está al sur. En el camino tenéis que atravesar una zona de altos escarpes rocosos. Es un terreno que destroza los tobillos, repleto de piedras y montículos. Esta segunda caminata es aún más dolorosa, pues os las tenéis que ver además con las dificultades de la orientación nocturna.

Patrullas de reconocimiento

Llegáis a la posición de partida, situada en una entrada apartada a un kilómetro de la granja. Desde allí se envían patrullas de reconocimiento que descubren, como esperaban, que el enemigo está ocupando la granja. Para entonces ya hay luz de nuevo, justo a las 04,00 en punto de la madrugada. Han transcurrido los días y las noches vulnerando los horarios normales de sueño y comidas, y os cuesta trabajo adivinar qué día de la semana es.

Montáis un rápido ataque siguiendo la información de las patrullas de reconocimiento. El grupo de apoyo va por el flanco derecho, con los otros dos pelotones siguiéndolo.

Sufrís dos "bajas" mientras despejáis la granja, y tenéis que tratar una pierna y un

pecho heridos. La granja está despejada y asegurada, y la tomáis como alojamiento durante 24 horas.

Los pelotones recogen, de uno en uno, sus mochilas de la posición de partida mientras el resto mantiene una defensa circular de la granja. Se establecen puestos de guardia y centinelas móviles. Tenéis la oportunidad de descansar. Os reabastecéis nuevamente de munición y os dan los tan necesitados artículos personales.

Tratamiento de ampollas

Se zurcen los pantalones desgarrados al salir del bosque de Gidleigh. El sanitario de la unidad decide pasar una "revista de pies", sobre todo de las ampollas. Aparecen algunas realmente impresionantes. El sanitario utiliza una jeringuilla hipodérmica para vaciar las más grandes y después las vuelve a llenar con un antiséptico que también se emplea para rociar las partes afectadas antes de vendarlas. A pesar del exhaustivo régimen de ejercicio, los pies están generalmente en buenas condiciones, pues se ha prestado especial atención a la revisión regular de los mismos.

Vuestra información os dice que Jan el Pastoso y sus secuaces están descansando en un bosque al sur de vuestra posición.

Ahora preparáis un "peinado" del bosque, construyendo una maqueta y planificando vuestros movimientos por pelotones, que empezarán con tres traslados en helicóptero. Por la mañana os ponéis el camuflaje en el patio de la granja. Los cabos de vuestro equipo de instructores y el jefe del mismo están equipados con fusiles SA80. En la ladera que hay al lado de la granja esperáis al helicóptero que ha llamado el oficial al mando de la sección.

Los servicios de información han descubierto que el enemigo ha acampado en un bosque cercano. La sección ataca por sorpresa y elimina a la mayoría de los "guerrilleros", pero no puede impedir que su esquivo enemigo, "Jan el Pastoso", huya de la encerrona y se refugie en un fuerte costero.



En el camino de vuelta a la base de operaciones de la sección, los pelotones de reclutas son emboscados por una fuerza "enemiga" de menor entidad. En la foto, el tirador de una ametralladora captado en el calor del combate, devolviendo el fuego desde la cadera.

El cielo presenta un color azul intenso, diáfano. Os arrojadéis junto a una tapia para no exponeros al posible enemigo. Primero oís al helicóptero y luego lo veis.

A bordo de nuevo

El Sea King desciende cautelosamente entre las rocas, a unos 100 metros. El piloto hace una señal con el pulgar. Corréis precipitadamente hacia la puerta, donde el violento calor de los motores os golpea mientras subís a bordo. Es un vuelo rápido y bajo y, a los 10 minutos, ya estáis caminando de nuevo, en mitad de ovejas que huyen asustadas y trozos de helechos que salen volando.

La "limpieza" del bosque se desarrolla exactamente según lo planeado. Os acercáis furtivamente a la arboleda y, después, las escuadras de ametralladoras avanzan por ambos lados de la misma, por fuera, para cortar la retirada a cualquier enemigo que huya. Tres pelotones "peinan" el bosque como en una cacería de perdices: dos pelotones por delante y otro en retaguardia para limpiar lo que quede. Recibís fuego procedente del enemigo atrapado, que no puede huir por delante porque el extremo opuesto del bosque está minado.

Disparan desde detrás de los árboles, corriendo y saltando para ponerse a cubierto, siempre en movimiento, hasta que los domináis gracias a vuestra superioridad numérica. Matáis a la mayoría y tomáis un par de prisioneros, por quienes os enteráis de que Jan el Pastoso ha escapado una vez más y va está camino del principal punto fuerte de los rebeldes, Fuerte Scraesden, situado en el turbulento río Lynher. Éste será vuestro último objetivo.



Preparación para el combate SEMANAS 27 (IV) y 28

Lo que cuesta superar las Pruebas de Comandos

FUERTE SCRAESDEN

Ahora ya empiezas a ver el final de las maniobras. Llevas más de una semana moviéndote por grandes trechos de la campiña occidental del país en persecución de los "rebeldes", desplazándote por tierra, mar y aire. Sin embargo, la mayoría de las veces te ha tocado moverte por tus propios medios, a pie. El enfrentamiento definitivo con el esquivo "Jan el Pastoso" no queda ya muy lejos. Los camiones os llevan a Weir Quay, en la costa oriental del estuario del Tamar. Allí aseguráis la playa y esperáis a los lanchones de desembarco Rigid Raider.

Éstos llegan ya en plena tarde y en número de ocho, lo que significa que toda la sección puede embarcar al mismo tiempo, en lugar de por oleadas.

El trayecto hasta la pequeña playa en la que desembarcaréis antes del ataque contra Fuerte Scraesden dura 20 minutos. Son las 20,10 horas. Los Raider avanzan en columna de a uno, igual que una patrulla a pie, cubriéndose unos a otros. Bajáis por el Tamar, pasando bajo el inmenso puente, y después dobláis hacia el sudoeste, en dirección al estuario del río Lynher. Avanzáis poco a poco, bordeando la costa con cautela, hasta llegar a una pequeña playa situada al pie de la colina en cuya cima está el fuerte. Una vez en tierra firme, la sección ocupa posiciones defensivas.

El objetivo

Fuerte Scraesden es impresionante. Se asienta sobre la cima, dominando las rutas fluviales con sus almenas y su foso. Fue construido por prisioneros franceses durante las guerras napoleónicas, y en honor a la verdad ha de decirse que hicieron un buen trabajo.

Se llega a él por una estrecha calzada fácilmente defendible que cruza sobre el foso y atraviesa las gigantescas puertas principales. Todo es a gran escala y, en una ocasión, alojó nada menos que a 8 000 soldados, aunque nunca se ha utilizado tácticamente. En la actualidad, es "asaltado" dos veces al mes por reclutas de la Real Infantería de Marina durante los ejercicios finales del período de instrucción básica de reclutas.

El plan de asalto es espectacular. Os moveréis desde la playa y bordearéis el pie de la colina sobre la que está construi-

do el fuerte. El pelotón de armas de apoyo encabezará la aproximación y, cuando llegue el momento, subiréis por la pronunciada colina partiendo de una posición base situada en un bosque. El grupo de ametralladoras rodeará el fuerte en la oscuridad hasta la parte delantera.

Hay ocho hombres con cuatro ametralladoras polivalentes y cargados con una increíble cantidad de munición. Una vez allí, se reúnen con los guías de montaña de la unidad, que han llegado ocultos por la oscuridad y que los dirigen por las escaleras de mano que han asegurado a las murallas delanteras. El grupo de ametralladores sube por las escaleras y ocupa su

posición de tiro en lo alto de las almenas, dominando el enorme patio central.

Alrededor del lado del fuerte que da al estuario, los pelotones de la sección inician su aproximación en las primeras horas de la madrugada. Tras subir por un valle poco profundo, llegáis al fuerte. Una valla metálica os separa del profundo y ancho abismo del foso.

Rappel nocturno

No obstante, se nota que los guías de montaña han llegado antes y han hecho bien su trabajo. En un punto determinado de la valla, marcado con una cinta, se han fijado unas sogas. Os engancháis a ellas.



Semana 28.ª: Horario

Periodo	Lugar	Tema	Periodo	Lugar	Tema
JUEVES					
1-2 (08.00-09.40)	Aula	Examen escrito final	1-5 (08.00-12.35)	Campo	Pruebas de Resistencia 4 y prueba final
3 (09.50-10.35)	Aula	Técnicas: Bienestar social	6-8 (13.55-16.30)	Paseo	Orden cerrado
4 (10.55-11.40)	Base	Entrega uniformes de gala	SÁBADO		
5 (11.50-12.35)	Aula	Técnicas: Actualidad nacional	1-3 (08.00-10.35)	Ruta	Marcha rápida de 15 km
6-7 (13.55-15.35)	Gimnasio	Prueba Tarzán 5			
8 (15.45-16.30)	Compañía	Revisa del jefe de sección			
9-NOCHE	Gimnasio	Prueba Tarzán 6			
VIERNES					
1-5 (08.00-12.35)	Campo	Pruebas de Resistencia 4 y prueba final			
6-8 (13.55-16.30)	Paseo	Orden cerrado			
MARTES					
1 (08.00-08.45)	Darmoor	Ejercicio Swift Sting			
2-4 (08.55-11.40)	Ruta	Vuelta a la base			
5-6 (11.50-14.40)	Base	Devolución de petrachos			
7 (14.50-15.35)	Aula	Informe del ejercicio			
8 (15.45-16.30)	Compañía	Revisa del jefe de sección			
MIÉRCOLES					
1-2 (08.00-09.40)	Gimnasio	Prueba Tarzán 4			
3-5 (09.50-12.35)	Compañía	Revisa del jefe de sección			
6-8 (13.55-16.30)	Gimnasio	Cuerda			

La limpieza de edificios tiene que ser rápida y eficaz. Los "bombarderos" arrojan granadas a través de puertas y ventanas; sus compañeros entran tan pronto como aquéllas explotan.

Este es vuestro segundo rappel nocturno. El primero fue en Foggin Tor. Ahora, un guía de montaña os asegura y ya está preparado para enviarnos cuerda abajo. Bajáis suavemente, sin saltos en estrella ni acrobacia ninguna. Descendéis en la oscuridad, controlando el descenso con la mano derecha. En el fondo os desengancháis y os quitáis los arneses.

De pronto os dais cuenta de que estáis en unos 25 cm de agua turbia y helada, lo bastante profundo como para empapar vuestras botas, que se llenan rápidamente de agua.

El foso no es ancho —quizás seis metros en su punto máximo—, pero tenéis que vadearlo en medio del barro y el agua. Al otro lado, abierto en el muro de piedra, hay un alféizar que conduce a los profundos sótanos del fuerte. Trepáis hacia su interior y os conducen a lo largo de un tramo de pasillo hasta el pie de una ancha escalera de piedra que desaparece hacia arriba, en la oscuridad.

La aproximación

Cuando ya han descendido los tres pelotones y han sido conducidos hasta la base del fuerte, empezáis a abriros camino por los escalones de piedra. Tu pelotón sube por el lado izquierdo de la escalera mientras otro va por el derecho, y el tercero cubre la retaguardia. Intentáis subir en silencio.

Hacia arriba podéis oler el aire fresco y sentís el repentino impulso de ir rápidamente hacia él, pero tenéis que esperar. El teniente de la sección ocupa una posición en la salida de la compuerta abovedada que conduce a la escalera, y toda la tropa tiene que permanecer abajo lo mejor que pueda en los escalones, detrás de él.

Cuando el amanecer intenta atravesar la nubes, el jefe de la sección comunica el inicio del asalto, disparando una bengala Verrey verde que se eleva desde la salida de vuestro túnel, iluminando el centro del fuerte. Casi inmediatamente alguien abre fuego sobre vosotros con un fusil de asalto desde algún lugar al otro lado del fuerte. Mientras salís del túnel, tu pelotón gira a la izquierda, para empezar a despejar las estancias del nivel superior del fuerte en el sentido de las agujas del reloj.

El siguiente pelotón gira a la derecha, en sentido contrario, y el hombre que va a la cabeza tropieza directamente con un alambre detonador, encendiendo una bengala que os ilumina a todos. Corréis para escapar de la luz, pero no antes de que el enemigo os dispare desde varias direcciones.

El peso principal del fuego enemigo parece proceder del otro lado del fuerte. De repente, sobre las almenas de la parte delantera del fuerte, la oscuridad se quiebra con los destellos de las ametralladoras polivalentes de tu grupo de armas colectivas.

Un hombre de enlace mantiene el contacto con el equipo que despeja el edificio y dice a los sirvientes de apoyo cuándo deben dirigir el fuego de sus ametralladoras contra las estancias superiores.



Preparación para el combate

La intensidad del fuego de las armas portátiles sube en crescendo, acompañado por los primeros estampidos de los petardos utilizados como granadas para despejar las estancias que rodean las murallas. El húmedo amanecer queda completamente eclipsado cuando se disparan más bengalas activadas por alambre y las bengalas Schermuly suben hacia el cielo.

Llegar al objetivo

Cuando el segundo pelotón está a mitad de camino, sube por una escalera exterior hasta la altura de las almenas y empieza a expulsar al enemigo de las posiciones de tiro localizadas allí arriba. El tercero, que se acaba de recuperar de un ataque con petardos y granadas de humo mientras estaba en el túnel, sigue corriendo por el patio, formando así un movimiento de pinza con tu pelotón.

Es difícil saber cuántos enemigos hay. Disparan desde ventanas, puertas y aparecen en las almenas para bombardearos con petardos y tracas chinas. No obstante, si seguís despejando las estancias abovedadas metódicamente, podréis expulsarlos finalmente.

Al final, los dos brazos de la pinza se encuentran. Hay cinco enemigos muertos o prisioneros. El ruido va menguando. La luz gris del amanecer va ganando claridad. El segundo pelotón casi ha terminado de despejar las almenas.

Jan el Pastoso

De pronto, una figura aparece de alguna parte en las almenas más alejadas. Se queda de pie por un momento y empieza a gritar. Es vuestro archienemigo, "Jan el Pastoso", que se dispone a protagonizar su última resistencia. Grita algunas frases patrióticas y desciende hasta el suelo por una soga que nadie había advertido.

Entonces carga a través del centro del fuerte directamente hacia los dos pelotones de la pinza, disparando mientras se acerca. Todos los que disponen aún de munición la descargan contra él, y al final el rebelde cae inerte al suelo.

El ejercicio final casi ha terminado. La sección pierde su condición táctica y ahora se dedica a limpiar el lugar de casquillos y demás desperdicios provocados por la reciente batalla. Una vez hecho esto, formáis para una rápida marcha hacia el este a lo



La presión se alivia al final del ejercicio, cuando la sección pasa a situación no táctica y limpia la zona de casquillos. La marcha táctica hasta Jupiter Point es casi toda cuesta abajo y resulta fácil comparada con todo lo anterior.

En Jupiter Point esperan los Rigid Raider. Tus pies tardarán un tiempo en recuperarse, pero ha sido una excitante experiencia y el equipo de entrenamiento está contento contigo.



largo de la costa, en dirección a Jupiter Point, donde los fieles Rigid Raider os recogerán por última vez para llevaros al Royal William Yard y a Stonehouse. Desayunáis en el comedor principal antes de ser transportados de vuelta a Lympstone.

Preparación para el combate

Lo que cuesta superar las Pruebas de Comandos

SEMANA 29

LOS 50 KILÓMETROS

"Arriba, abajo, arriba, abajo, media vuelta, cinco flexiones, cinco abdominales, giros de brazos, flexión de tronco hasta tocarse la punta de los pies, reptar hacia atrás, ahora hacia delante, doblar las caderas, saltos en cucullas, carrera alrededor de la tapia y regresar ¡YA!" Con su propio e inimitable estilo, el instructor prepara a la tropa para el último de los exámenes, la pista de aplicación Tarzán. Tienes 13 minutos para completar este circuito mixto y empiezas, más nervioso que en ocasiones anteriores, por la Torre de la Muerte.

La torre en cuestión se levanta sobre ti. Los reclutas forman en columna de a uno según un orden de velocidad, para que los lentos no retrasen a los rápidos. Mojas el mosquetón de la sogu en la lata de agua y ocupas tu sitio en la escalera de mano. Hay tres hombres cada vez en la escalera y uno en la plataforma. Te vas desplazando hasta que te toca.

Estás ya en el borde de la plataforma, y el estómago se empeña en encogerse. Parece que haya una distancia de kilómetros hasta el suelo. Pasas el mosquetón por la cuerda, que se pierde allá abajo, en la lejanía. El agua es para impedir que la sogu se queme con la fricción, pero, conforme descienden los compañeros que te preceden, la cuerda está más húmeda y el descenso se hace más rápido.

La pista Tarzán

Una vez que te lanzas al vacío, el miedo es sustituido por el regocijo mientras desciendes hacia la pequeña, pero creciente, figura del cabo, que controla tu caída con una cuerda de frenado. Superada esta prueba, pasas a la siguiente. Trepas por una estructura hasta una plataforma y te cuelgas de una sogu hasta llegar a la red que hay enfrente, en la cual enganchas un brazo para asegurar tu posición; después trepas por la red y das la vuelta en lo alto, sobre dos cuerdas, una encima de la otra: es el "Paseo del Cartero".

Oscilas a ambos lados hasta que llegas a una sola cuerda, por la que tienes que arrastrarte. Después le siguen un par de sogas paralelas que atraviesas arrastrándote. En la "Escalera de Jacob" trepas por una escalerilla inclinada con dos cuerdas de apoyo y después te deslizas hasta otra plataforma.

La viga de madera horizontal que hay



Las cuerdas del "Paseo de Cartero" ponen a prueba tu confianza en ti mismo y tu coordinación manual-visual. Pero esta última empieza a fallar cuando el miedo apremia.



La "Escalera de Jacob": como en todas las pruebas de comandos, tienes que subir con el correa y el fusil. Debes tener mucho cuidado con este último al dar la vuelta en la parte superior.

delante tuyo tiene 23 cm de anchura. Corres sobre ella y te lanzas a la red que hay en el otro extremo. Después subes por ella y pasas por encima. Un miembro del equipo de entrenamiento te grita frases de ánimo. Tiene tanto interés en que apruebes como tú.

Tu tiempo es muy bueno por ahora, pero queda aún mucho camino por recorrer y ya sientes la presión en tus miembros y tus pulmones. Subes corriendo por una rampa, saltas a la sogu, sorteas colgado de ella un tronco sobre caballetes y caes, con los pies juntos, sobre un lecho de guijarros. Para terminar la pista de aplicación Tarzán ya sólo queda la tapia de diez metros, que será lo último. Pero antes tienes que dar un rodeo a todo el circuito.

Empiezas con los túneles, reptando sobre las manos y las rodillas, después sales a la luz del día, sobre una combinación de tapia y red; sigue una larga carrera cuesta abajo hasta el salto acuático.

"Vamos, ya casi lo tienes." Cargas a través del puente colgante con muy buen estilo, pasas sobre la tapia baja y después subes por la altísima ladera hasta llegar a la puerta abovedada. De pronto tus piernas empiezan a volverse de goma. Rezas para que no te fallen en el último instante.

La pared de 10 metros se yergue sobre ti. Agarras una de las cuerdas y empiezas a subir por ella, casi en vertical, mano sobre mano, a grandes pasos, unos 20 aproxima-

damente, y después ya estás en lo alto. Te subes a la plataforma y, con el último aliento de tu cuerpo, gritas tu nombre. Tras bajar por la escalera vertical que hay detrás de la tapia, un cabo instructor os lleva —a ti y a otros dos— hasta el lugar en que debéis pasar una prueba con fusil.

La carrera de 50 km

Tu tiempo en la pista Tarzán ha sido de once minutos diez segundos. El más rápido de la sección lo ha hecho en nueve minutos y 27 segundos. Todos lo hicieron dentro del límite, algunos con un margen de sólo pocos segundos.

La carrera de 50 kilómetros es el último obstáculo entre tú y la Boina Verde, y te hablan sobre ella el lunes por la tarde. Mucho antes, durante el curso, la sola idea era suficiente para que tuvieras pesadillas. Entonces parecía completamente imposible. Veías soldados que acababan de hacerlo alrededor del campamento; algunos tenían que llevar zapatillas civiles en lugar de las botas porque sus pies estaban destrozados por el esfuerzo. Pero ahora ya has llegado tan lejos que la idea del fracaso no tiene cabida en tu cabeza. Lo conseguirás; tienes que hacerlo.

La tropa trabajará en tres "sindicatos", y el objetivo es completar los 50 km en las ocho horas como sindicato, no individualmente. El cabo del equipo de instructores asignado a tu sección te seguirá de cerca

Semana 29ª: Horario

Periodo	Lugar	Tema
LUNES		
1 (08.00-08.45)	Compañía	Instrucciones previas
2-3 (08.55-10.35)	Compañía	Prueba Tarzán 7: Evaluación
4 (10.55-11.40)	Compañía	Reversa del jefe de sección
5 (11.50-12.35)	Aula	Paga de soldados
6-7 (13.55-15.35)	Sala de Máquinas	Plan de la marcha de 50 km
8-9 (15.45-17.45)	Ruta	Traslado a Okehampton

MARTES		
1-7 (08.00-15.35)	Ruta	Marcha de 50 km
8 (15.45-16.30)	Ruta	Vuelta a la base

MIÉRCOLES		
1 (08.00-08.45)	Aula	Técnica
2 (08.55-09.40)	Capilla	Farmacología, primeros auxilios

Periodo	Lugar	Tema
3 (08.50-10.35)	Comando de Oficiales	Colores del 43 Commando
4-5 (10.55-11.40)	Base	Entrega botas, vestimenta/uniformes
6 (11.55-14.40)	Entrenamiento	Vacunación
7 (14.50-15.35)	Aula	Técnica sobre seguridad
8 (15.45-16.30)	Aula	Técnica: Asesorías

JUEVES		
1-8 (08.00-18.30)	Paseo	Orden cerrado

VIERNES		
1-5 (08.00-12.35)	Paseo	Orden cerrado
6-8 (13.55-16.30)	Compañía	Detonación personal

SÁBADO		
11.00	Capilla	Servicio religioso

La lectura de brújula y mapas es responsabilidad de los pelotones, y cada uno de ellos lleva una radio. Os dan información en una tabla de rutas, con la marcha dividida en 18 tramos que varían en longitud entre 1 000 y 4 800 metros, necesitando cada uno una nueva orientación. Hay cinco puntos de control, contando los de salida y llegada.

todo el tiempo para mantener el ritmo.

La previsión del tiempo es de sol, y el agotamiento por calor es un peligro real. Te aconsejan que bebas una botella entera cada hora y que evacúes todo lo posible la noche anterior, pero te avisan de que no consumas alcohol, pues ello ayudaría a la deshidratación.

Preparados para la caminata

El lunes temprano desayunáis en el campamento de Okehampton, a base de grandes cantidades de salchichas, alubias con tomate, tocino, huevos, tomates, pan frito y tostadas, según lo recomendado, junto con un par de vasos de té. Os levantasteis temprano para hacer los arreglos últimos en el equipo, poner los polvos en los pies, colocar las botas bien apretadas y demás. También pusisteis cinta en el interior del correa para que éste no te roce durante la marcha.

Te alineas en el primer sindicato, distribuyes por tus bolsillos las raciones y las chucherías (chocolatinas, cacahuetes, caramelos) las pones en un accesible bolsillo superior de tu guerrera. Vais a la salida, en la puerta oriental del campamento. De pronto, ya habéis empezado, marchando por la carretera con facilidad mientras respiras profundamente el aire matinal de Dartmoor.

Sois doce en el sindicato, junto con el cabo instructor. Tu jefe de pelotón va delante y todo el sindicato se sincroniza automáticamente con sus pasos. Subís por la ladera de la colina que hay detrás del campamento, utilizando el jefe de pelotón su tabla de rutas, aunque ya ha memorizado una gran parte de los detalles necesarios cotejando la información de aquella con el mapa.

La prueba final

La primera parte de la marcha consta de una serie de ascensos y descensos. El terreno alto es rocoso pero el de abajo es pantanoso y lleno de montículos. Tras una serie de colinas abiertas llegáis al linde occidental del bosque de Fernworthy, atravesando una serie de cuevas tan pronunciadas y frecuentes que se les llama la Montaña Rusa. Tenéis un breve descanso en el cruce de Bennet, al este del bosque, donde os encontráis por primera vez con los vehículos de seguridad.

Llenáis las cantimploras y advertís con asombro que habéis estado marchando durante tres horas y tres cuartos. El sol calienta con fuerza.

Estiramiento

El descanso es breve y ya estáis en marcha de nuevo. Durante un largo trecho colina abajo desde la carretera, por el lado del coto y hasta Soussou Down Wood, vais corriendo a buen ritmo. Cuando el sendero es llano, os echan un rapapolvo por estirar tanto la fila. Los más rápidos, que van delante, han calculado mal el ritmo



"No olvidéis —grita el instructor— levantar las piernas cuando pases sobre la red y luego estíralas conforme te deslices por la soga." La Torre de la Muerte puede resultar divertida para comenzar las pruebas Tarzán.

Preparación para el combate

Armas y equipos: el LAW 80

El LAW 80 es un arma contracarro de un solo disparo, barata y de corto alcance, desarrollada para sustituir a medios anteriores demasiado ligeros e ineficaces, o de un tamaño que obligaba a usar equipos de dos o más hombres. Permite al soldado individual hacer frente por sí solo a la amenaza acorazada a corta distancia y con una elevada posibilidad de alcanzar el blanco.

La parte delantera de la granada de 94 mm que dispara esta arma consiste en una ojiva de alto explosivo contracarro y su unidad de cebado. En la parte trasera, detrás del motor cohete, hay cuatro aletas estabilizadoras.

Es una arma sencilla y económica, capaz de empujar objetivos por su sector delantero a distancias de 500 m. Mide 1 m de longitud en orden de transporte y pesa 9 kg en el momento del disparo.



La fuerza en el torso es tan importante como la resistencia de los miembros inferiores para sortear este tipo de obstáculos.



La marcha de 50 kilómetros se cobra su factura, levantando ampollas, torciendo tendones, músculos y ligamentos, y abriendo viejas heridas.

Abajo: El momento de echarle valor al asunto. La preparación física será la mitad de lo que necesitas, pues la otra mitad es pura determinación: ¡baja la cabeza y adelante!

de los que marchan detrás, así que disminuís la distancia entre vosotros antes de continuar. Hay sombra en los bosques, pero los guijarros del camino son incómodos para tus botas.

Un trecho mayor os lleva con rapidez a vuestro descanso de almuerzo de Bellever. Bebéis el té agradecidamente y devoráis un pastel de fruta. Durante todo el camino, conforme marchabais picasteis de las chucherías del bolsillo superior. Así habéis aguantado durante casi cinco horas. El pastel de fruta es apenas una masa de camino hacia el estómago cuando partís una vez más.

Tu equipo empieza a producir inflamaciones. Creías que todo estaba bien ajustado, pero las pequeñas rozaduras se han convertido en grandes y los viejos cardenales y moratones han vuelto a surgir. Pero tus pies siguen estando bien, aunque tienes una pequeña ampolla en una pantorrilla.

Después de los senderos de los bosques y de un dulce páramo, seguís un tramo largo por carretera, gran parte de él cuesta arriba, antes de llegar a Hexworthy, el último punto de control antes de final. La carretera ha destrozado tus pies, que laten quejumbrosamente mientras bebes agua durante un descanso de un par de minutos antes del esfuerzo final.

Necesitáis todo el coraje que os queda para seguir por las aparentemente inter-

minables cuestas y falsas cimas de este último tramo. El ascenso hasta Down Ridge es empinado y doloroso, pero entonces veis lo que os queda por subir para llegar a la cima de la colina de Ryder y os sentís desfallecer. Pero no hay lugar para ello, pues sólo quedan unos pocos kilómetros de penoso ascenso entre vosotros y la Boina Verde.

Últimos tramos

Después de las subidas que destrozan los miembros, quedan más marchas cuesta abajo, que también siguen siendo un tormento para las piernas. Por fin llegáis a la carretera. A unos pocos cientos de metros están los vehículos de seguridad, el sargento de la sección y, también, el oficial de la compañía.

Formáis rápidamente, cerráis vuestras mentes al cansancio y marcháis como si estuviésteis practicando el orden cerrado en el patio de armas.

El jefe del pelotón canta "¡Izquierda, derecha, izquierda, derecha! ¡Pelotón, aaaaaalto!". Doce pares de botas resuenan con la voz de mando. Hay una docena de silenciosas muecas de dolor.

"Señor, Pelotón Uno de la Sección 535. Terminada la marcha de 50 km, Señor." Os han sobrado 20 minutos del tiempo límite. Reboáis de alegría a pesar del cansancio y rápidamente se os agarrotan las piernas. La Boina Verde está ya en el bote.



Preparación para el combate

Lo que cuesta superar las Pruebas de Comandos

SEMANA 30

LA BOINA VERDE



Cuando abandonas el patio de armas, sabes que lo has hecho bien. El ejercicio de tiro salió a la perfección. El instructor jefe da las gracias a Dios en silencio.

Los últimos días constituyen un recuerdo borroso. Durante la última semana os han metido en el cuerpo una dosis de instrucción espantosa, sobre todo teniendo en cuenta que teníais los pies y piernas casi "inutilizados" después de la marcha de 50 km de la semana anterior. Al día siguiente de la citada marcha táctica, comprasteis las boinas verdes con las que os presentaréis hoy formalmente. Después siguió el misterioso ritual de "tomar forma", con el inusitado espectáculo de los reclutas tomando duchas calientes y frías alternativamente sin nada puesto, a excepción de la boina verde.

Habéis hecho instrucción, os han hecho las fotografías, más instrucción, la reunión final, el ensayo de la entrega de las famosas boinas verdes, más y más orden cerrado, y ya es viernes, el último día de la última semana como recluta en la base de los Royal Marines en Lympstone. Estáis levantados desde el amanecer, recogiendo todo para dejar las dependencias en

un orden inmaculado. Ya han empezado a llegar los coches civiles, y los familiares y amigos, vestidos para la ocasión, han empezado a entrar en Lympstone y dirigirse al Salón Falklands.

Botas relucientes

Vuestros pantalones Lovat, hechos a medida, os caen como un guante. Vuestras botas están relucientes. Mientras los familiares ocupan los asientos del auditorio, la tropa entra en el salón por otra puerta y toma posiciones en tres filas situadas en el escenario, detrás del telón. Las familias no saben que estáis allí. Pasados unos minutos, oís entrar al oficial en jefe del Ala de Entrenamiento de Comandos, que empieza a dirigirse a la invisible audiencia.

Al otro lado del telón, el oficial presenta a los familiares al equipo de entrenamiento, uno por uno.

"Ahora, sin más al respecto, conozcamos a los hombres de la Sección 525." De pronto se levanta el telón y allí estáis, en el centro del escenario, bajo las luces, son-

riendo como imbéciles, mientras una salva de aplausos surge de la multitud situada enfrente vuestro.

Éste es el momento que todos han estado esperando durante más de siete meses: la entrega de las boinas verdes.

De uno en uno, los miembros de la sección son presentados por el oficial al mando, quien cuenta alguna anécdota de cada hombre, desde su destreza en las pruebas de guerrilla hasta su capacidad para engullir raciones de combate.

Recibimiento

Conforme se presenta a cada hombre, éste se adelanta y saluda al oficial en jefe del centro, que está de pie junto a una mesa sobre la cual, bajo la luz de un foco, están colocadas las encogidas y esculpidas boinas verdes. Cruzas el escenario, te detienes con un taconazo y saludas al oficial en jefe. Éste te estrecha la mano, te felicita y te entrega la que esperas sea tu boina verde.

Saludas de nuevo, bajo los parpadean-

Semana 30.ª: Horario

Periodo	Lugar	Tema	Periodo	Lugar	Tema
LUNES			JUEVES		
1-3 (08.00-10.35)	Patio	Instrucción	1 (08.00-08.45)	Salón Falklands	Prueba boinas verdes/Condecoraciones
4 (10.55-11.40)	Patio	Fotografía Escuadra del Rey	2-3 (08.55-10.35)	Patio	Instrucción
5 (11.50-12.35)	Base	Devolución G1098	4-5 (10.55-12.35)	Patio	Instrucción ensayo
6-8 (13.55-16.30)	Patio	Instrucción			
MARTES			VIERNES		
1-4 (08.00-11.40)	Patio	Instrucción	6 (13.55-14.40)	Base	Devolución ropa prestada
5 (11.50-12.35)	Auto	Fir de entrenamiento debate	7-8 (14.50-16.30)	Base	Horas libres
6-8 (13.55-16.30)	Patio	Instrucción			
MIÉRCOLES					
0-1 (antes de 08.00-08.45)	Compañía	Reunión final	0 (antes de 08.00)	Compañía	Devolución ropa de cama
2-7 (08.55-16.35)	Patio	Instrucción	1-3 (08.00-10.35)	Patio	Instrucción
8 (15.45-16.30)	Auto	Informe sobre unidades ganadoras	4 (10.55-11.40)	Patio	Entrega boinas verdes y condecoraciones
			5 (11.50-12.35)	Patio	Desfile Escuadra del Rey



Sabes que tu atuendo está imaculado. Mientras el sudor gotea por tu espalda, recuerdas los días de frío atroz en Woodbury Common y en Dartmoor, durante las primeras prácticas de supervivencia en condiciones invernales. Aquello fue verdaderamente duro.

tes focos, y marchas hasta el lado del escenario. Allí, tu jefe de instrucción está en pie detrás de una gran caja. Te quitas la boina azul de recluta y se la entregas. Con un ademán simbólico, el instructor jefe la arroja a la caja. Te pones la boina verde, en posición de firmes, y el cabo te la ajusta. Poco a poco, las tres filas de asientos del escenario se van llenando de hombres con boinas verdes.

Previamente has rellenado unos formularios solicitando destino en las diversas unidades. Casi todos consiguen el destino que desean —el Comando 40, el Comando 42, el Comando 45— o la asignación a cursos de especialización.

Todos los hombres del escenario llevan ya su boina verde. Se leen en voz alta las menciones especiales, las medallas de tiro con fusil y con ametralladora, una medalla de preparación física y un diploma de entrenamiento físico para el mejor, diplomas Diamante para los jefes de pelotón que lo hicieron especialmente bien. Sus nombres pasarán a una lista de ascensos.

Espíritu de comando

Se van a entregar dos Medallas Comando a miembros de la sección, un honor casi sin precedentes. Esta medalla se concede "a un hombre de cualquier graduación que haya mostrado un alto grado en las cualidades del Espíritu de Comando, lo que definimos como coraje, determinación, abnegación y presencia de ánimo ante las adversidades".

Finalmente llega el nombre del ganador de la Insignia del Rey. Un buen amigo tuyo ha conseguido esta codiciada condecoración, que no siempre se concede —a veces han pasado varias secciones consecutivas por Lympstone sin que se entregase ni una sola—. Es para el mejor recluta. Tu compañero llevará la insignia, la Real Inicial del Rey Jorge V rodeada por una corona de laurel, en el hombro izquierdo de su uniforme durante toda su carrera como RM. Con ella consigue automáticamente seis meses de veteranía.



La sección ha recibido dos Medallas Comando y uno de tus mejores compañeros ha sido condecorado con la Insignia del Rey.



EN LA RESERVA

Arriba: La insignia de hombro de la Reserva de los Comandos de la Real Infantería de Marina británica, que, junto con la boina verde, identifica a los miembros de este cuerpo. El derecho a llevar este distintivo supone un duro esfuerzo y tiempo robado a la actividad civil diaria.



Un recluta de los Marines cubre su sector de tiro durante la fase de reorganización de un ataque. La Reserva de los Royal Marine Commandos emplea todavía el veterano fusil SLR, un arma sólida y muy bien considerada.

Desde 1948, la Royal Marines Forces Volunteer Reserve y su sucesora actual, la Royal Marines Reserve (RMR), han servido junto a las fuerzas regulares de la Real Infantería de Marina británica en todos los rincones del planeta. En 1989 había 1 240 reservistas, 55 de los cuales eran ex regulares. La mayoría de esos hombres carecen de experiencia militar previa elegido llevar una vida civil ordinaria entre sus períodos de servicio en filas como voluntarios. Un reservista deberá estar dispuesto a ser llamado una noche a la semana y varios fines de semana al año, además de participar en unas maniobras anuales de dos semanas de duración.

El entrenamiento de la RMR es tan largo como arduo. Comienza con la que llaman **Semana Introductoria**, durante la cual los aspirantes a la Reserva tienen la oportu-



nidad de conocer a sus futuros compañeros. Quienes superan esta primera fase pueden darse por aceptados en filas y han de estar dispuestos para lo que viene a continuación, el entrenamiento en serio.

La instrucción de reclutas se divide en dos fases y es común a todos los candidatos, sean cuales fueren sus aspiraciones. La Fase Uno, o de Entrenamiento Individual, dura una media de cuatro meses y

La sección marcha a pie hacia Bombard, una casamata de hormigón muy bien protegida desde la que podrá observar la forma y efectos de diversas clases de explosiones según la carga y las espoletas empleadas.

está dividida en dos etapas: Introducción, y Curso de la Fase Uno. Su finalidad es sentar los conocimientos y aptitudes mili-

tares elementales sobre los que se basarán las demás fases del entrenamiento.

La Introducción/Fase Uno se lleva a cabo mediante diversos ejercicios nocturnos que sirven de preparación para la futura actividad de la RMR. Culmina con el Curso de la Fase Uno, que dura dos semanas y tiene lugar en el *Commando Training Centre Royal Marines* (CTCRM), en Devon. Los reclutas que superan esta etapa reciben sus distintivos de hombro que les acreditan como miembros del cuerpo.

La instrucción de la Fase Dos se centra en las aptitudes individuales y enseña a los hombres a trabajar en equipo. Dura unos seis meses y se divide también en dos etapas: Introducción, y Curso de la Fase Dos. Este último es, como antes, un período de dos semanas celebrado en el CTCRM, donde los reclutas deben demostrar que son merecedores de llevar la boina verde, que no les será entregada hasta que superen una serie de pruebas.

Deben superar la pista de aplicación en cinco minutos o menos; correr 200 metros en menos de 90 segundos con todo el equipo de combate y llevando a cuestas un compañero "herido" y las dos armas individuales; recorrer el complejo Tarzán y pista de aplicación en menos de 13 minutos; y, finalmente, marchar diez kilómetros en grupo en menos de 60 minutos. Asimismo han de hacer seis buenos disparos de un total de diez en un polígono de 25 metros después de haber cubierto la carrera de resistencia, y todo ello en menos de 71 minutos. La quincena culmina con unas maniobras de tres noches en las que se ponen en práctica todas las técnicas aprendidas durante el año anterior.

Las perspectivas

Una vez superada la instrucción, las perspectivas de los reservistas son múltiples. Existe la posibilidad de que participen en desembarcos anfibios y asaltos helicópteros. Asimismo, pueden recibir entrenamiento como especialistas en buceo de combate, incursión en canoas, conductores, cocineros, instructores de tiro o de orden cerrado, o como ingenieros de transmisiones o de zapadores de asalto. También pueden titularse como paracaidistas, prepararse en una de las unidades de alta montaña, o quizá convertirse en los pilotos de un lanchón de desembarco o una de las lanchas ligeras de asalto.

Sea cual sea su elección, su condición de soldados bien entrenados les permitirá participar en una serie de atractivos ejercicios tanto en Gran Bretaña como en ultramar.

¿Y qué puede esperarse de unas maniobras de fin de semana en la Reserva de la Infantería de Marina? Pues puede que le lleven a uno a los llanos de Salisbury para unos ejercicios con fuego real en los que incluso se empleen morteros medios de



A la hora de dotar a la Reserva no se escatiman medios, y la sección contracarro está equipada con misiles MILAN con visores Mira. Esta posición de MILAN ha sido emplazada para tirar en el polígono; en caso de guerra, estaría enterrada.



Los infantes de Marina observan cómo una barrera de proyectiles de 81 y 105 mm bate el objetivo. Los Marines tienen sus propias secciones de morteros e, incluso, artilleros reservistas preparados en el empleo de cañones ligeros de 105 mm.



La potencia de la ametralladora polivalente compensa la falta de los SA80: los blancos son acribillados por un espeluznante chorro de balas de 7,62 mm durante una demostración ante el general al mando de la Reserva de los RM.



Dentro del puesto Bombard, los Marines observan la explosión de proyectiles a muy pocos metros de distancia. La mayor parte de los fragmentos de metralla dan alto, pero todavía se nota el impacto de algunos contra los gruesos bloques de visión.

81 mm y cañones portátiles de 105 mm.

Cuando salen del trabajo el viernes por la tarde, los reservistas se congregan en la base de la RMR, desde donde serán transportados a la zona de maniobras. El último grupo llega a la planicie de Salisbury hacia medianoche y se une a los demás en una acampada en un bosque. Las maniobras propiamente dichas empiezan el sábado

por la mañana. Mientras las piezas registran sus objetivos, los infantes practican las técnicas de fuego y maniobra alternos basadas en las nuevas tácticas inducidas por la aparición del fusil SA80. Aún pasará algún tiempo hasta que la RMR reciba esta nueva arma compacta, de modo que los ejercicios se hacen con el SLR. Pese a ello, todo se hace con profesionalidad, toman-

do una y otra vez el objetivo en un esfuerzo por perfeccionar las nuevas técnicas de asalto.

Fuego vespertino

El sábado por la tarde se pasa en el polígono de tiro. A las 13,00 horas, el personal asiste a un espectáculo no demasiado habitual, ni tan siquiera entre las fuerzas regulares: un pelotón de misiles MILAN pulveriza un blanco estático con dos disparos en rápida sucesión. A esto sigue la oportunidad de ver los efectos del fuego de artillería y de mortero.

La tropa contribuye con una demostración de potencia de fuego durante 45 minutos, en los que se dispara con los SLR y las ametralladoras contra blancos diseminados por el lugar. Cuando termina todo esto, los infantes se trasladan al puesto Bombard, donde podrán presenciar otro fuego de barrera de artillería y morteros, aunque esta vez los proyectiles estallarán a unos pocos metros de su posición.

Esta demostración es seguida por una teórica sobre la corrección de tiro artillero, con la oportunidad de echar un vistazo a través de un simulador del MILAN, un telémetro láser y los oculares del visor de un SA80. ¡Vaya día!

Hay mucho de lo que charlar en el viaje de regreso a la zona de acampada, donde el personal se preparará la cena con sus raciones de 24 horas. Y después, a dormir hasta las 08,00 de la mañana.

A las 08,45, la tropa deja el bosque e inicia la marcha hacia el polígono de tiro, donde tomará parte en un ataque en dos fases a nivel de compañía.

Se llega a un pequeño bosque, donde los oficiales se reúnen para discutir la inminente operación. Todo el mundo está tranquilo aunque el comandante al mando del apoyo artillero no puede ocultar cierto temor de que sus disparos puedan caer algo cortos.

En la práctica, el ejercicio discurre sin contratiempos. El personal avanza hacia sus dos objetivos mientras la artillería y

Arriba: Una sección de morteros dispara sus piezas de 81 mm. Puede que los de la Reserva sean soldados a tiempo parcial, pero no por ello pueden ser menos eficaces que los regulares cuando se trata de disparar granadas rompedoras.

los morteros suprimen al "enemigo" como preludio al asalto. En la fase de repliegue, los proyectiles de 81 y 105 mm machacan al enemigo. La mañana no podía terminar de una forma mejor.

A partir de ahora, los "soldados dominigueros" pueden entretenerse pensando en el ejercicio anfibio que les espera en Escocia la próxima semana.



Arriba: Infantes de Marina de las compañías de fusileros son instruidos en el simulador del MILAN para que tengan una cierta idea de cómo emplear esta arma para el caso de que tengan que reforzar la sección contracarro.



Izquierda: Los sirvientes de una ametralladora polivalente esperan la orden de avanzar durante unas maniobras con fuego real. Como medida de seguridad, los cascos no están camuflados.

Existen cinco centros de la Reserva (RMR) repartidos por Gran Bretaña. Con la excepción del de Tyne, cada uno de ellos sirve de CG de varios destacamentos. El RMR Londres tiene dos (Chatham y Portsmouth), mientras que el RMR Bristol controla los destacamentos de Poole, Lympstone, Cardiff y Plymouth. El destacamento de Manchester depende del RMR Merseyside; el RMR de Escocia, con CG en Glasgow, es responsable de Dundee, Grangemouth y Greenock.



GUERRA ANFIBIA



El Gemini navega a toda velocidad por las abrigadas aguas del lago transportando un equipo de incursión. A diferencia de otras unidades del Ejército Territorial, los reservistas de los RM participan en maniobras anuales en Noruega.

La Reserva de la Real Infantería de Marina tiene por objetivo proporcionar personal adicional a las unidades regulares, lo que en caso de guerra incluye cubrir las bajas habidas en combate, pero también tiene como misión proteger instalaciones claves en el Reino Unido. Lo que hace que la RMR tenga este carácter especial, cuando se la compara con el Ejército Territorial, es su despliegue anual en Noruega. De esta forma, durante 1990 la RMR ha sido capaz de proporcionar soldados plenamente entrenados para la guerra en climas árticos como parte integral de la Tercera Brigada de Comandos. Esta fuerza

está formada por el Grupo de Compañía "T" de la RMR, de unos 200 hombres.

Además del Grupo de Compañía "T", otras subunidades de la RMR son las dos Secciones de Incursión, las cuatro del SBS(R), varios subgrupos de Defensa Local y 608 TACP(R), compuesto cada uno de sólo cuatro hombres. Después de ser declarado apto para pertenecer a la Reserva de los Royal Marines, se puede servir como especialista en alguna de estas unidades. ¿Y qué se puede esperar, por ejemplo, si se opta por la Segunda Sección de Incursión?

Ver mundo

Como piloto de un bote neumático Gemini, un reservista será responsable del mantenimiento y la operatividad de dicha embarcación de caucho y de su motor fuera borda Johnson de 35 hp. Su destreza será puesta a prueba durante los ejerci-

Un Gemini es arriado del buque nodriza para entrar en acción. El bote neumático Gemini es maniobrero y muy veloz, con un andar máximo de 12 nudos totalmente cargado y de 18 nudos en vacío.



cios de instrucción regulares, trabajando con infantes de Marina desde cualquier punto del sur de Inglaterra y de la costa occidental de Escocia, hasta los fiordos de Noruega y las aguas costeras de Belice.

Un fin de semana típico comienza con la comparecencia de todo el personal en el destacamento de la RMR en Greenock, donde los lagos de Sthrathecyde proporcionan un escenario perfecto para el ejercicio anfibia de dos días de duración. Se proyecta la operación para evaluar las técnicas de movimiento, mando y control, desde el nivel de plana mayor al del simple pelotón.

Tras muchas horas de viaje (algunos hombres no llegan hasta las 04,00 del sábado), el soldado descubre con sorpresa que apenas tiene tiempo para preparar su embarcación, pero la verdad es que esto es lo que se espera en una guerra de verdad. La hora de reunión general ha sido prevista para las 06,30. Sin embargo, todavía se están preparando los Gemini a las 06,20. La sesión de órdenes, originalmente planeada para las 07,30, se pospone hasta las 08,00. Y a esa hora ya está todo el mundo listo.

La situación es la siguiente: un camino al norte del lago Long ha sido ocupado por fuerzas enemigas (que en este caso estarán encarnadas por el 23 SAS). Pequeñas unidades, formadas por 10 o 15 puestos de observación de cuatro personas, se dirigen al sur. El enemigo está equipado con cerca de dos docenas de vehículos anfibios, lo cual indica que probablemente lanzarán un tercer ataque por el lago. Al sur del enemigo, que avanza con decisión, se encuentra una compañía de la RMR en misión de búsqueda y aniquilación que, después de haber padecido varias bajas, necesita ser trasladada para poder reorganizarse.

Primera misión

Así pues, la sección OC se encontrará con el grupo de búsqueda y aniquilación para intentar trasladarlo a su punto de destino. Una vez hecho esto, los soldados montarán su propia base de operaciones (FOB) y esperarán nuevas órdenes.

Durante el ejercicio, los Gemini operarán a la luz del día. En un combate real, el trabajo se realizaría durante la noche.

A las 08,30, los reservistas son informados de que tres botes de la RMR de Merseyside no podrán cumplir su cometido. La actitud de algunos parece ser la de "Ya está, no podemos hacer nada sin contar con ellos". Pero hay que estar preparado para estas situaciones. El ejercicio seguirá adelante, a pesar de la pérdida de las lanchas. La sección empieza a marchar a las 09,40.

Suben a unos botes que les llevarán desde Greenock al lago Long. Los Gemini son remolcados por un barco nodriza o se



apilan en la cubierta de éste, junto a la chimenea. Toma una hora llegar al punto de destino.

La "OC" lleva dos Gemini para localizar al equipo de busca y aniquilación. Lo encuentra rápidamente, esperando pacientemente en una orilla cercana. Un momento más tarde, llegan más Gemini para trasladar las tropas a otro lugar, y el desembarco es seguido con atención por el jefe de la RMR de Escocia, que observa camuflado desde un yate privado.

Mientras tanto, el jefe de la compañía se ve forzado a interrumpir su participación en el ejercicio, pasando el mando de las operaciones a uno de sus tenientes. Mientras éste organiza a sus hombres para las patrullas de vigilancia, los reservistas toman sus embarcaciones y se dirigen a otra playa elegida como base de operaciones. Una vez que los Gemini han sido puestos en seco en la playa, la tropa prepara unos pocos refugios antes de internarse tierra adentro.

Arriba: Unos infantes de Marina abandonan su escondrijo para abordar el Gemini que los transportará lejos de la costa. La escuadra de MG cubre al resto del pelotón mientras sube a bordo.



El jefe de la Segunda Sección de Incursión y los oficiales administrativos y de entrenamiento se alejan del buque con rumbo al punto de encuentro con la compañía de combate.



Debajo: Estos infantes de Marina están contentos de alejarse de la costa y escapar de los insectos. Obsérvese el tamaño de sus mochilas Berghaus: una de las "cruces" de la Infantería es tener que llevar grandes pesos por terrenos imposibles y durante largos periodos.

Preparación para el combate



Arriba: Cuando el bote llega a su nuevo destino, los soldados intentan evitar mojarse los pies. Esto puede parecer trivial, pero unos pies y unas botas mojados y una pesada mochila no es una mezcla muy deseable.



Izquierda: El tirador de una ametralladora observa su sector mientras sus compañeros toman posiciones a unos metros de la playa.

Patrulla al atardecer

A las 18,30 horas, los reservistas van en dos botes para realizar una nueva patrulla. Es una tarde agradable, ideal para una singladura a gran velocidad a través de las abrigadas aguas del lago. La travesía, de unos 20 minutos, constituye una experiencia interesante y ayuda a que los hombres se sientan felices de pertenecer a una unidad de la Reserva.

Mientras los Gemini avanzan sin ser molestados, los reservistas tienen todo el tiempo del mundo para admirar el impresionante escenario del bosque y las montañas cubiertas por vegetación, y cómo el paisaje adquiere vida bajo la cálida luz del sol. Y se preguntan si la patrulla que hay que recoger, que está siendo comida por los mosquitos, siente la misma sensación de bienestar. Piensan que probablemente no. Y aciertan: los hombres que, en la playa, aguardan la llegada de los botes no tienen unos semblantes demasiado alegres.

Ataque nocturno

Apenas hay nada más programado hasta que, a medianoche, los Gemini han de transportar a los infantes de Marina a otro lugar para realizar una incursión contra el enemigo, que se ha reunido en una zona de acampada no muy lejana. Tras navegar hasta las inmediaciones de una cabeza de playa, se cortan los motores. Procurando

no hacer ruido, los reservistas utilizan los remos para acercarse a la orilla.

Las operaciones anfibias son complicadas por la noche, pues no es fácil identificar el punto de desembarco. Una vez que todo está bajo control, una corta carrera lleva a los hombres por caminos forestales hasta las proximidades de la posición enemiga. Cuando se establece contacto, el tiroteo es largo y enconado, pero al final se ordena a los infantes de Marina replegar-se por el mismo camino que han venido.

Luego se produce una confusión: la retaguardia ha caído en una emboscada. El brigada, que ha sido puesto al mando de la retirada, está en un aprieto. En la vida real, cuando se requiere ayuda hay que darla sin ningún lugar a dudas. Sin embargo, el encuentro con los botes debe realizarse a toda costa, de modo que el brigada decide pasar como sea hasta la cabeza de playa. La retaguardia llega momentos después.

A las 04,00 se produce la recogida. Una hora más tarde, los botes vuelven a Greenock, donde embarcaciones y equipos deben ser revisados y recogidos antes de almacenarlos. Es lunes por la mañana y, para la mayor parte de los reservistas, empieza otra semana laboral.



Arriba: Los infantes de Marina sonríen de regreso al punto de partida. Las condiciones meteorológicas han sido idóneas, bien distintas a las que suelen encontrar en Gran Bretaña o Noruega, actuando sobre todo de noche y cargados con un peso capaz de hundirlos.



Arriba: Sesión de órdenes para los oficiales y suboficiales que participan en la incursión nocturna.

Derecha: Aunque termine el ejercicio, los soldados no pueden descansar hasta que hayan preparado su equipo para reemprender la marcha. Después hay que revisar todo el material hasta la noche, pues el día siguiente es lunes.





NOCHE EN WOODBURY



Un instructor construye el armazón para un puesto de observación que domina el valle en el que tendrán lugar las maniobras. Este tipo de puesto puede montarse rápidamente y es muy válido para misiones cortas.

El mando ha decidido que la RMR de Bristol participe en unas maniobras de fin de semana en la zona de Lympstone. A diferencia de los militares regulares, los reservistas son ante todo civiles, y después soldados. Siempre hay quienes no pueden participar en algún ejercicio debido a sus ocupaciones profesionales.

Las provisiones

Hacia las 20,00 horas, algunos reservistas han llegado a la base de la RMR que se encuentra dentro del Centro de Instrucción de Comandos de Lympstone. Un sargento se preocupa de que se entreguen los pertrechos y equipos.

"Vosotros dos, empezad a abrir estas

cajas de raciones! Y vosotros, ¿qué hacéis ahí afuera? ¡Entrad y haced algo!"

Dos minutos más tarde, se han abierto nueve cajas y apilado 90 paquetes de raciones. Otro suboficial instructor pasa por allí delante.

"¡No abráis todas las cajas!"

Los soldados dejan el trabajo. El suboficial se dirige a ellos.

"No sabemos cuánta gente va a venir, ¿verdad? No podemos ir abriendo cajas y luego no utilizarlas. Así que nadie abra ni una sola más hasta que yo lo ordene."

"A la orden, mi sargento."

Poco después, a los presentes se les entrega un saco de dormir, un fusil SLR con su correa portafusil, cargadores y el equipo de limpieza, un paquete de racio-



Preparar un puesto de observación con protección superior completa puede durar perfectamente todo el fin de semana. Para ganar tiempo, los instructores aprovechan los restos de una antigua trinchera.

Justo cuando empezabas a pensar lo fácil que era aventurarse en una red de transmisiones y lo sencillos que eran los rudimentos de las radios PRC 349 y 351, los instructores empiezan a hablar de estrictos procedimientos de tráfico y de sistemas de verificación.

nes y una caja con tabletas de hexamina.

"¿Es éste tu primer fin de semana de la Fase Uno, verdad?", pregunta un instructor con ganas de jarana a un recluta de los más novatos.

"Sí, mi sargento."

"¿Y ya tienes tu hornillo?"

¿Cómo? ¿Eso quiere decir que no nos van a dar uno?"

"Pues... no, mi sargento."

"¿Por qué no? ¡Maldita sea! Así que vas a comer raciones frías este fin de semana, ¿no?"

"Sí, mi sargento", responde el recluta.

El sargento instructor se retira. El recluta le sigue, mientras se dice a sí mismo: "¿Raciones frías? Ni hablar; le pediré prestado el suyo a un compañero".

Todos sonríen ante la petición del recluta. Algunos le dicen: "El sargento siempre se preocupa de recordarnos que nos traigamos nuestros hornillos". En realidad, más de la mitad de los hombres piensa: "¿Dónde diablos puedo encontrar un hornillo antes de que me toque comer crudo?".

Cuanto más, mejor

A las 23,25 horas, aquellos que van a participar en la instrucción de la Fase Uno suben a bordo de un camión de cuatro toneladas y se dirigen a la zona de maniobras, que queda cerca de Woodbury Common. A las 23,59, aquellos que participan



en la Fase Dos, junto con tres candidatos a suboficiales, empiezan a marchar a pie. En ese momento llega un camión con el destacamento de Poole. Se produce una pausa de unos minutos mientras se abre la furriería de la base y los reservistas de Poole reciben sus equipos. Otros dos hombres han llamado diciendo que llegarán a la mañana siguiente.

Derecha: El ejercicio de transmisiones, con la PRC 349 colgada del hombro. Un recluta aprende a utilizar los correajes del aparato de radio, lo que para algunos no deja de ser un reto intelectual tan importante como el del propio tráfico de transmisiones.



Abajo: Ser soldado se ha convertido en algo cada vez más complejo, y en la Reserva no se da el lujo de poder enseñar todas las disciplinas con la dedicación que exigen los manuales. Los reservistas tienen apenas dos horas para aprender lo mismo que se enseña a los infantes de Marina profesionales durante varias semanas. A las 07,45 un instructor da la primera teórica del fin de semana.





Después de ajustarse los correajes de la PRC 349 hay que colocarse el laringófono. La PRC 349 se suele usar a nivel de pelotón y sección. Dependiendo del terreno, tiene un alcance de tres a cuatro kilómetros, valor algo superior si las condiciones son óptimas.

En la PRC 349 sólo hay un auricular, pues se pretende que el operador pueda escuchar lo que sucede a su alrededor —recibir órdenes e instrucciones— con el otro oído. Para utilizar el aparato, basta con pulsar el interruptor del cable que lleva al laringófono.

El traslado a pie hasta el área de maniobras se hace por estrechos caminos forestales y campo a través, por planicies cubiertas de tojo. Empieza a llover y pronto todo el mundo está calado hasta los huesos. Sin embargo, para la mayoría de los hombres esto no es una molestia. Para quienes ser soldado no es una ocupación a tiempo completo, la marcha nocturna al compás de la lluvia es una gran novedad.

Diana y ataque

Se alcanza la posición a primera hora del sábado, justo a tiempo de la diana, que aquí suena con las primeras luces del día.

Un instructor "enemigo", que se ha adelantado para observar los procedimientos operacionales de la tropa en zona de acampada, muestra su satisfacción con lo que ve, hasta que se da cuenta de que algunos de los soldados van de aquí para allá sin equipos ni armas. Entonces lanza un ata-

Antes de cualquier operación hay que probar las armas, sobre todo las ametralladoras, pues no pueden permitirse fallos a una pieza que constituye el noventa por ciento de la potencia de fuego del pelotón. Sin embargo, esta prueba no debe hacerse poco antes de salir de patrulla, pues ello alertaría al enemigo.



que en solitario, tirando petardos en mitad del sorprendido campamento. Menos mal que algunos soldados tienen la presencia de ánimo suficiente para devolver el fuego.

Después de pasar revista, se envían patrullas a reconocer los alrededores. El resto de la mañana se destina a clases teóricas sobre el empleo de las tarjetas de distancias de tiro, la utilización de los aparatos de radio y los procedimientos y fraseología de transmisiones.

Lecciones prácticas

Cuando es oportuno, las charlas teóricas son seguidas de lecciones prácticas. Además de los instructores, participan en los cursos tres soldados profesionales que aspiran a ser suboficiales. Las teóricas les dan la oportunidad de evaluar sus conocimientos sobre un tema, a la vez que aprenden las nociones básicas de cómo hay que relacionarse con la clase de tropa. Hay que ser respetuoso con estos jóvenes infantes de Marina, que cuentan con la suficiente experiencia como para ser considerados para ese preciado primer galón, mientras uno todavía tiene que hacer muchas cosas antes de que pueda ser tenido por un soldado plenamente instruido. De aquí a dos años, piensan los reclutas, quizá ellos puedan ser ya cabos.

Escondite temporal

Mientras la tropa se esfuerza por entender los principios fundamentales de las transmisiones, otros dos instructores construyen un abrigo temporal. Se ha logrado encontrar un punto muy conveniente y en lugar apropiado, dominando todo el valle que hay que observar durante el ejercicio de campo vespertino. Tras apilar la tierra del agujero, un suboficial construye un armazón con ramas. Sobre la estructura se colocan ramas y hojas, y se asegura el camuflaje. Por supuesto, un escondite que tuviera que ser utilizado a largo plazo requeriría varios días de construcción, pero por lo menos éste proporciona una idea sobre los principios de la fabricación de un puesto de observación elemental.



LA BATALLA MÁS DURA



La patrulla avanza cautelosamente hacia donde está el puesto de observación. El explorador en cabeza avanza con el arma dispuesta, cubriendo constantemente su sector de tiro.

A mediodía del sábado del fin de semana de instrucción, la unidad de la RMR deja la zona de acampada para iniciar la fase de maniobras. El

grupo al que hemos sido asignados se divide en tres elementos: dos escuadras de combate (Charlie y Delta) y una partida de cinco hombres que ocupará un puesto de observación (PO). Las escuadras deben desplazarse hasta unos puntos de espera, mientras que el PO vigilará un área por la que se sabe se está infiltrando el enemigo.

La aproximación se hace por una serie de caminos de herradura abiertos entre los matorrales y el tojo de Woodbury Common. Pese a ser una tarde de mediados de verano, empieza a llover, un poco al principio y torrencialmente después. Ninguno

lo comenta, pero a los novatos empieza a fastidiarles esa nueva sensación de la humedad y el frío.

Mientras las dos escuadras se disponen a esperar, el grupo del PO se arrastra hasta su escondite. Los instructores observan la maniobra, avisando a veces cuando ven algo incorrecto. El primer hombre entra reptando en la posición preparada, seguido por los demás. De momento, todo va bien. Pero cuando el segundo "observador" está entrando en el escondite, su co-

Un infante de Marina se acerca sin ser visto al puesto de observación enemigo. Estas posiciones son difícilmente defendibles, pues raramente disponen de un sector visual que cubra los 360 grados.



reaje se engancha en una de las ramas que forman el techo del lugar, y toda la obra se desploma encima del soldado que ya había dentro.

Pese a lo divertido de la escena, los instructores procuran no carcajearse (al menos no demasiado) y se apresuran a reparar los daños. Levantan de nuevo el techo del refugio para que al menos dos hombres puedan ver a través de él. De hecho, el nuevo puesto queda mejor camuflado que en su versión original.

Ahora, un tercer miembro de la partida ocupa la posición de centinela mientras los otros dos se hacen una tienda con ponchos entre unos matorrales próximos. Satisfechos, los instructores dejan a los reclutas para que empiecen a cumplir con su misión.

La larga espera

Soportando chubascos intermitentes, las dos escuadras y el PO permanecen ocultos durante casi tres horas. Nadie sabe cuánto habrá que esperar. Puede que el resto del día, e incluso toda la noche que viene.

Los dos pobres soldados acurrucados en el embarrado PO otean y escrutan sin descanso, buscando signos de actividad enemiga en el valle que hay más abajo. De repente, descubren movimiento en un camino que pasa junto a un prominente bosquecillo situado unos 150 metros más allá. ¿Una pareja en plena faena bajo esta lluvia torrencial? ¿Un despistado paseando a su perro? No, desde luego que no.

Varias figuras, con blusones miméticos y fusiles, se desplazan de derecha a izquierda, por el camino y entre los matorrales.

El PO pasa esta información a las escuadras de combate, que estaban aguardando pacientemente. Entonces éstas se constituyen en una patrulla de combate y salen de sus escondrijos, bajo la cobertura de los matorrales y helechos. Avanzan hasta casi la linde de un claro situado a 50 metros de la posición enemiga.

Cuando se desencadena el ataque, todo sucede muy rápido. Utilizando la cobertura de humo rojo y verde, las escuadras Charlie y Delta asaltan la posición desde dos direcciones, avanzando y disparando según las nuevas técnicas pensadas para el SA80.

Los instructores parecen estar en todas partes, gritando avisos y animando al tiempo que dando órdenes.

"¡Muy bien! ¡Venga, venga...!"

"¡Escuadra Charlie, avanzad ahora!"

"Tú, el tirador... mira hacia donde estás disparando y observa qué sucede a tu alrededor. ¡Y si no ves un pimiento, cambia de posición!"

"¡Venga, los de la Escuadra Delta, avanzad ya!"

"¡Vamos, vamos, combatid por la posición..."



Un centinela cubre el sector trasero de un puesto de observación para que los demás se puedan concentrar en mirar lo que sucede en el valle. Si se produce un ataque por ese sector, la potencia de fuego de la ametralladora será un factor determinante.



Arriba y derecha: Cuando se hace contacto con el enemigo, la mitad del grupo hace fuego contra él mientras la otra mitad avanza a la carrera; de otro modo, la unidad sufrirá bajas. Parece fácil, pero no lo es tanto en un terreno irregular en el que no sabes qué vas a encontrar al siguiente paso.



Arriba: Una vez descubierto el puesto de observación, las escuadras avanzan para expulsar a sus ocupantes. Hay que acercarse todo lo posible sin ser visto: si se hace mucho ruido, se gastará tiempo y munición innecesarios al tener que avanzar maniobrando y disparando.

Preparación para el combate

Momentos después, todo ha terminado. Mientras el grupo de cobertura observa, el otro registra rápidamente los "cadáveres" enemigos. Todos han muerto. Por supuesto, en una situación real, los cuerpos serían despojados de papeles oficiales, cartas personales y diarios. Habría también que destruir sus armas y municiones y, dependiendo de las circunstancias, recuperar sus equipos y raciones.

Vuelta a la vida

Considerando que las bajas enemigas han sido registradas, las escuadras se retiran por el claro y los helechos.

"Por esta pista; sí, esta de ahí. En columna de a uno. Y prestad atención a cualquier detalle."

El silencio vuelve a apoderarse del valle. El "enemigo" vuelve milagrosamente a la vida, se sacude el polvo y se traslada a la siguiente posición que va a ser atacada. El PO permanece donde está, mientras las escuadras regresan al campamento para esperar nuevas órdenes y dar novedades de su ataque. Los del PO son relevados y se encuadran en una nueva escuadra de combate.

Hacia las 17,00 horas tiene lugar un ataque parecido contra un puesto ocupado por el enemigo en un bosquecillo cercano.

Esa noche, se dan órdenes para una patrulla de exploración de dos horas y media. A la 01,00, mientras regresa a la zona de acampada, dicha patrulla cae en una emboscada muy bien tendida. Después de un traslado de contingencia a una nueva posición, la unidad debe pasar al raso el resto de la noche.

El domingo por la mañana, no hay más remedio que hacer una marcha rápida de "ruptura de contacto" de unos 10 kilómetros. El camino lleva de regreso al cuartel, donde, imira qué bien!, espera una nueva sorpresa. En efecto, hay que superar varias

Derecha: Perder la escuadra de ametralladora en un combate no es nada aconsejable. Cuando ésta avanza, los fusileros la cubren con su fuego, y si sus sirvientes caen heridos, alguien debe asegurar que la MG siga disparando.



pruebas, incluido trepar por la cuerda. Subir una cuerda de 9 metros no parece mucho, pero si lo es cuando se ha dormido muy poco las dos noches pasadas y se han cubierto varios kilómetros a la carrera y llevando el armamento y todo el equipo. Pero, chico, ¿por qué te alistabas?

"A veces es muy duro", comenta uno de los voluntarios del destacamento de Plymouth. "Es duro..., pero tampoco lo pasas tan mal. ¡Y me gusta!"

Una vez silenciado el enemigo, una escuadra avanza para reconocer la posición conquistada. Habrá que avanzar y hacer fuego de supresión si el enemigo sigue disparando desde posiciones más en profundidad: cuatro hombres en pie son un blanco enorme.



Arriba: Terminado el ataque, la unidad se repliega, pues la posición puede ser batida por la propia artillería enemiga. Una vez más, una escuadra retrocede mientras la otra la cubre.



Izquierda: Después de la operación se celebra una sesión de órdenes en la que se comenta la reacción ante una posible emboscada. Y eso es precisamente lo que ha preparado el enemigo para la tarde.

INGRESO

El helicóptero parece danzar sin rumbo fijo por encima del paisaje, desplazándose de un lugar a otro. Pero este vagabundeo sin sentido aparente tiene una finalidad concreta. En el interior del aparato hay un equipo de combate de los Rangers del Ejército norteamericano, preparado para iniciar una patrulla a gran distancia por territorio hostil. Y entonces, ¿por qué esta danza alocada a escasos metros del suelo? Pues muy sencillo. Allí donde se pose, el aparato deberá estar oculto de las vistas del enemigo. Cualquier observador que esté siguiendo las evoluciones del helicóptero sabe que en algún lugar se dispone a desembarcar un grupo de infantes que, nada más en tierra, desaparecerán por la espesura. Pero, ¿dónde?

Cada ejército necesita tropas preparadas para la ingrata tarea de operar muy al interior del territorio dominado por el enemigo. En el Ejército estadounidense, esta misión ha sido asignada a un cuerpo único, los Rangers. Puede que sus unidades se llamen de formas diversas y que sus efectivos varíen de una escuadra a un batallón completo, pero no importa cómo se llamen, su misión será siempre la misma: llevar la guerra hasta el enemigo y alcanzarle antes incluso que se dé cuenta de que es vulnerable.

Los orígenes

No abundan las unidades militares que, creadas dentro de las fuerzas armadas de una nación, acaben sirviendo en las de otra, pero los Rangers son una de esas pocas.

Creados en 1756 por el comandante Robert Rogers, un natural de New Hamp-

La Escuela de los Rangers está abierta a todo el personal del US Army que supere unas pruebas básicas de preparación física. El Ejército, la Reserva y la Guardia Nacional envían candidatos al programa de instrucción, que sobre todo trata de la patrulla. La mayoría de los candidatos que lo superan regresan a sus unidades, pero aquellos que crean poder adaptarse a la vida austera de los Rangers pueden ingresar en los batallones de esta unidad tan especial. Aunque la US Navy ya no envía personal a los cursos de los Rangers (pues tiene su propia unidad de este tipo, los SEAL), éstos aceptan también candidatos de la Infantería de Marina y de países aliados de EE UU.

El curso de los Rangers dura 58 días y tiene dos metas. En primer lugar, se enseña a mandar una pequeña unidad tras las líneas enemigas. Se trabaja a todas horas: la falta de sueño es un problema que empeora a medida que progresa el período de instrucción. No es raro que soldados de primer orden abandonen el curso unos pocos días antes de que termine. Además de este entrenamiento de mando, el curso enseña las técnicas de patrulla lejana. Hay que pensar con mentalidad táctica todo el tiempo, patrullando con cualquier condición meteorológica y por toda clase de terrenos.



hire, los hombres de los Rogers Rangers combatieron junto a los británicos en sus guerras contra los franceses y los indios. Entonces como ahora, su misión era la patrulla lejana.

Los Rangers actuales nacieron el 19 de junio de 1942 en la ciudad de Carrickfergus (Irlanda del Norte), cuando el comandante William O. Darby constituyó el 1.º Batallón Ranger. Sus miembros eran voluntarios, la mayoría procedentes de la 1.ª División Acorazada y la 34.ª de Infantería. Combatieron junto a los comandos británicos y canadienses en incursiones contra las costas del continente cuando Gran Bretaña era el único bastión aliado en Europa, y después entraron en acción en todos los frentes de la II Guerra Mundial.

Ejército regular

Si bien los Rangers podrían figurar entre la élite de cualquier ejército, no constituyen una fuerza "especial" como puedan ser los Delta o el SAS. Por el contrario, están firmemente enraizados en el Ejército regular, viviendo y trabajando junto a sus colegas de las otras unidades de infantería.

El ingreso en los Rangers está abierto a cualquier miembro de las Fuerzas Armadas norteamericanas, incluida la Reserva y la Guardia Nacional. Algunos candidatos provienen de la Infantería de Marina; otros, de la Fuerza Aérea; y algunos, de

Izquierda: Los Rangers no son soldados de operaciones especiales, sino infantes muy bien entrenados. En la foto, un Ranger muestra el equipo de francotirador, si bien lleva un fusil M16 de serie en vez de un arma de precisión.

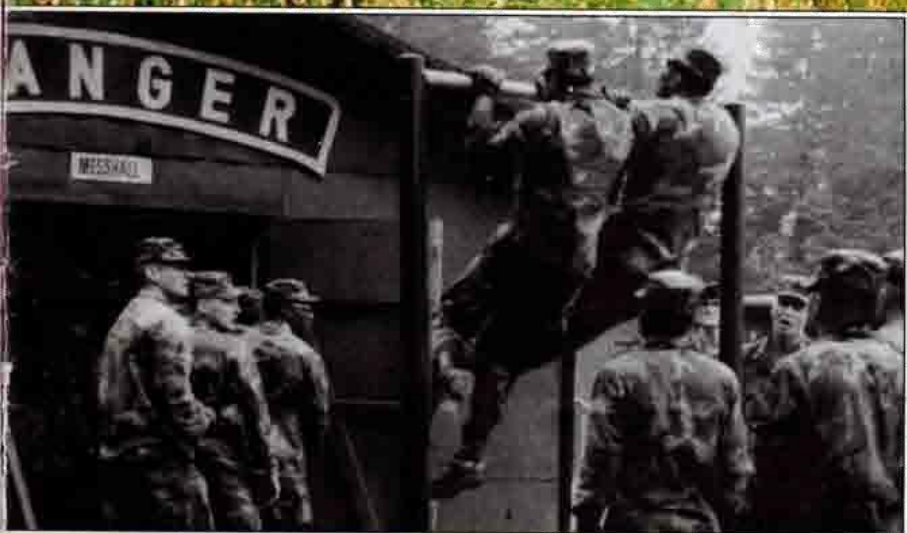


Izquierda: La patrulla es la razón de ser del curso de los Rangers. El sueño se reduce a una hora diaria, y en cualquier momento el instructor puede ponerte al mando de una patrulla o un grupo de planificación. Es una experiencia agotadora.

Derecha: Hasta la cola del comedor es cansada. Para poder entrar has de hacer varias flexiones y pasar por encima de la barra, nunca por debajo.



Unos Rangers en el curso de unas maniobras. Obsérvese que llevan los nuevos cascos "Fritz" y fusiles M16A2, que hacen ráfagas de tres disparos en vez de fuego totalmente automático. El camuflaje facial atigrado parece ser el predilecto de los Rangers, quienes llevan mucha munición pero no sacos de dormir.



Preparación para el combate

países aliados. La Armada dejó de enviar hombres a los Rangers cuando constituyó sus unidades SEAL y estableció un programa de entrenamiento propio.

Los 58 días que dura la instrucción en la Escuela de los Ranger pueden parecer pocos vistos desde fuera, pero cuando se está metido en ello, trabajando 18 y más horas al día, las cosas se ven de otra manera.

Además, hay que entender que este programa es diferente al de otras unidades de infantería, pues los hombres que se someten a él son ya la flor y nata de su profesión, soldados entrenados y con amplia experiencia militar. En la instrucción de los Rangers no se tienen en cuenta los empleos, ni los oficiales reciben un tratamiento preferencial. Esto desanima a algunos de ellos, pero pronto comprenden que es más importante ser un miembro más de un equipo fuerte que ampararse en la falsa dignidad de unos galones en la camisa.



Arriba: La preparación física es incesante en los Rangers, como también lo son las tijeras del barbero. En los batallones es obligado pelarse al uno cada domingo para la revista del lunes. El orden interno de los Rangers prohíbe las camisetas y los bigotes.

Abajo: La Compañía "H" del 75.º de Rangers, en acción en Xuan Loc (Vietnam del Sur) en 1970. La experiencia vietnamita demostró la importancia vital de las técnicas de infantería que se enseñan en los Rangers. No hay sustituto tecnológico para una buena preparación como infante.



Reglamentos de los Roger's Rangers

Comandante Robert Rogers, 1756

Estas instrucciones, escritas por el fundador de los Rangers originarios, son tan válidas hoy como hace 200 años. El comandante Rogers organizó nueve compañías de hombres para combatir a los franceses y a sus aliados indios durante la guerra de los Siete Años. Su unidad se especializó en la patrulla y fue pionera de las técnicas de reconocimiento modernas. Los actuales Rangers del US Army tienen sus orígenes en aquellos pioneros y ensus 19 reglas escritas, que son las siguientes:

- 1 No olvides nada.
- 2 Ten el mosquete limpio como un silbato, y el hacha, preparada; 60 disparos, pólvora y balas; y estate preparado para partir en un minuto.
- 3 Cuando marches, compórtate como si estuvieses siguiendo y acechando a un ciervo. Descubre al enemigo antes de que él te vea.
- 4 Di la verdad de cuanto veas y hagas. Un ejército depende de la veracidad de nuestra información. Exagera cuanto quieras cuando charles con tus amigos sobre los Rangers, pero nunca exageres a un Ranger ni a un oficial.
- 5 Nunca asumas un riesgo al que no puedas hacer frente.
- 6 Cuando marchemos, lo haremos en columna y manteniendo la distancia necesaria para que un disparo no pueda herir a dos hombres.
- 7 Si encontramos pantanos u otro suelo blando, nos desplegaremos en fila de frente para restar al enemigo posibilidades de seguirnos.
- 8 Cuando marchemos, nos moveremos hasta entrada la noche, pues así el enemigo tendrá menos oportunidad de seguirnos.
- 9 Cuando acampemos, la mitad de la partida permanecerá alerta mientras la otra mitad duerme.
- 10 Si tomamos prisioneros, los mantendremos separados hasta que tengamos tiempo para interrogarlos, y así evitaremos que puedan urdir entre ellos una historia falsa.
- 11 Nunca regresaremos a nuestro campamento por el mismo camino. Tomemos una ruta diferente y evitemos que puedan emboscarnos.
- 12 Tanto si nos movemos en un grupo numeroso como en pequeñas partidas, desplegaremos siempre un explorador 20 yardas a cada flanco y 20 yardas a retaguardia con el fin de que el grupo principal no pueda ser atacado por sorpresa y eliminado.
- 13 Cada noche elegiremos un punto de reunión por si somos rodeados por el enemigo y tenemos que dispersarnos.
- 14 No nos defendemos a comer sin haber colocado centinelas.
- 15 No dormiremos después del alba. Los indios y los franceses atacan al amanecer.
- 16 Nunca cruces un río por un vado conocido.
- 17 Si alguien te sigue, da un rodeo, vuelve sobre tus propios pasos y embosca a los tipos que pretendían emboscarte.
- 18 Cuando esperes al enemigo, nunca lo hagas en pie. Echa rodilla en tierra, tiéndete u ocúltate detrás de un árbol.
- 19 Deja que el enemigo se acerque hasta que casi puedas tocarlo. Entonces abre fuego y salta sobre él para rematarle con el hacha.

ALLÁ EN GEORGIA

El curso de entrenamiento puede impartirse a nivel de escuadra, sección o incluso compañía, pero, sea cual fuere el tamaño del grupo, la unidad básica de instrucción es la patrulla. Los Rangers existen para infiltrarse detrás de las líneas enemigas, llegar hasta algo de valor y destruirlo o bien traerlo de vuelta para su evaluación. Esta cosa de valor puede ser información sobre el terreno o el dispositivo de las tropas enemigas, o un puente ferroviario. (Pequeña aproximación a la forma de pensar del Ranger: "Bueno, está bien, este puente parece un poco pesado. Como no va a ser nada fácil llevárnoslo a nuestras líneas, ¿qué tal si lo volamos?) En cualquier caso, y bromas aparte, el trabajo de los Rangers es patrullar a larga distancia, y en último término la mejor manera de aprender esta disciplina particular es poniéndola en práctica.

Patrullar a todas horas

Los candidatos salen de patrulla enseñada, y cuando llega el día 58 todavía siguen haciéndolo. El terreno será distinto; los jefes de patrulla también habrán cambiado (esto es bastante corriente); algunos de tus compañeros habrán dejado paso a otros aspirantes; y finalmente, las técnicas que venías usando para alcanzar tus propósitos y objetivos habrán cambiado a tenor de los factores locales. Pero tú sigues ahí patrullando.

La lista de técnicas básicas que debe conocer un Ranger es larga, casi tanto como las disciplinas incluidas en cada una de ellas. Tomemos un ejemplo "sencillo", como el curso de explosivos y demolición. Esto significa aprender el manejo y funcionamiento de los torpedos bangalore,

La primera fase del período de instrucción incluye las pruebas de confianza y obstáculos, como caminar por un tronco de 20 cm de ancho situado a 10 metros de altura, y sesiones de refresco para personal paracaidista que hace tiempo que no salta. Las extenuantes tablas de preparación física y las lecciones de combate cuerpo a cuerpo complementan un período de entrenamiento intensivo en el que se imparten técnicas de demolición, de asalto aerotransportado y de medicina de combate. No obstante, desde el principio se pone un énfasis especial en los métodos de patrulla: inacabables pruebas de orientación, por lo general en terrenos muy variados y abruptos, y siempre a marchas forzadas.

Cuando llegan a Camp Benning y empiezan a mandar patrullas de infantes, los candidatos están muy cansados y han perdido mucho peso. Algunos de ellos llegan a perder hasta 20 kilos después de alimentarse sólo de las ocasionales Raciones C. Los más musculosos suelen caer a mitad del período; los que llegan al final del curso de preparación suelen ser hombres delgados, de unos 70 kg, y triunfan gracias a su absoluta dedicación.

Un soldado entrenado en los Rangers no forma parte de las Fuerzas Especiales. Pero, de hecho, quizá sea más valioso: es un infante entrenado a un nivel muy alto que regresará a su unidad y que se convertirá en un mando excelente dentro de los batallones regulares de infantería.



las cargas en bolsa y los explosivos plásticos; significa echar abajo cualquier cosa, desde una torre de alta tensión hasta un puente; inutilizar carreteras y vías de ferrocarril, demoler edificios y destruir equipos; significa detonaciones a gran distancia por radio y cable; temporizadores, detonadores de todo tipo.

Esta es sólo una de las áreas en las que un Ranger tiene que ser totalmente diestro. El resto puede ser agrupado en diversos apartados: técnicas de movimiento, incluidas las de montaña y recursos varios; combate; huida y supervivencia; y recogida de información y transmisiones. Llegados a este punto empieza a parecer imposible satisfacer dicha lista en sólo dos meses. Pero el trabajo metódico que se usa en la Escuela de los Rangers obliga a todos los aspirantes a combinar las distintas técnicas hasta que el proceso de aprendizaje llega a ser natural.

En plena Georgia, alrededor de la Escuela de Infantería del Ejército en Fort Benning, que linda con la línea fronteriza del estado de Alabama, donde se efectúan muchos de los cursos, terreno es duro. Campos abiertos, barrancos llenos de zarzas y pantanos.

Definitivamente, no es el lugar más idóneo para pasar las vacaciones. Se pone todo el énfasis en la rapidez y discreción del movimiento, algo que no puede realizarse de forma rutinaria incluso cuando el aspirante posea una buena resistencia fí-

Izquierda: El fusil M16 y la ametralladora polivalente M60 de 7,62 mm han sido reforzados en las escuadras de infantería del US Army por la versión norteamericana de la MG ligera Minimi de 5,56 mm. Esta combinación brinda una potencia de fuego sin parangón.



Izquierda: Agosto de 1971, Operación "Bushmaster". La Compañía L del 75.º de Rangers avanza desde su zona de aterrizaje en una misión de búsqueda y destrucción. Al contrario que otras unidades, los Rangers mantuvieron un alto grado de disciplina mientras EE UU se retiró de Vietnam.

Derecha, inserta: Tabla de gimnasia con armas dentro de un curso de preparación física impartido por un equipo de Rangers entre unidades de EE UU estacionadas en Alemania Federal. Muchos hombres entrenados en los Rangers regresan a sus unidades, aportando así al Ejército un caudal constante de jefes de unidad muy bien preparados.

Este operador de radio de los Rangers está armado con un fusil M16A2 y lleva en el cinto un mapa del área de maniobras. En unos ejercicios recientes, los Rangers reforzaron su elevado volumen de fuego de armas ligeras con cañones sin retroceso de 90 mm.



Preparación para el combate

sica; esto en sí mismo es ya una lección válida. La habilidad de moverse clandes-
tinamente es, después de todo, una parte
básica y importante del repertorio opera-
tivo de los Rangers.

Las dos primeras patrullas del curso
están mandadas por instructores, y las
otras dos, por alumnos, con los instructo-
res situados convenientemente para deter-
ner el ejercicio en cualquier momento y
hacer una valoración rápida de lo que esté
pasando. Entonces comienzan las patru-
llas avanzadas, en las que los alumnos
tienen que hacerlo todo por ellos mismos,
sin ayuda de los mandos de la Escuela.
Pero éstos están allí, observando constan-
temente y puntuando. Todas estas patru-
llas de prácticas cuentan para la punta-
ción final del curso. Básicamente, hay que

alcanzar una puntuación alta en más de la
mitad de las actividades prescritas para
hacerse merecedor de llevar la insignia de
los Rangers; de producirse suspensos,
éstos deben presentarse durante la prime-
ra semana, pues de lo contrario resulta
muy difícil recuperarlos. No es nada raro
que la mayoría de las bajas entre los aspi-
rantes se produzcan durante las primeras
semanas del curso.

No pasa mucho tiempo antes de que los
alumnos entiendan que los instructores
están allí tanto para puntuarles como para
enseñarles, y entonces las actitudes cam-
bian completamente. Ahora, en lugar de
mirar a un instructor para adivinar qué
estará pensando sobre tu forma de hacer
las cosas, intentas actuar por tu cuenta y
procurar hacer las cosas correctamente.

**Cruce de un puente de cuerdas en Fort
Benning (Georgia) durante la segunda fase
del entrenamiento de los Rangers. Los
candidatos llegan a pensar que cualquier
cosa, incluida una guerra auténtica, debe
ser más fácil que la tensión sin fin del
periodo de instrucción.**



**Arriba: Los Rangers apenas duermen
durante el entrenamiento o las maniobras.
Durante el programa de instrucción, de 58
días, tienen poco más de una hora diaria
de sueño para reponerse de una actividad
extenuante que suele terminar con largas
sesiones de defensa personal.**

**Abajo: Una columna de Rangers
avanzando en orden de combate.
Obsérvense los correajes pectorales que
lleva el segundo soldado por la izquierda;
sirven para llevar los proyectiles de 40 mm
del lanzagranadas M203 con que está
dotado su fusil de asalto M16A2.**



CAMINO A SEGUIR

Después de cerca de tres semanas en Fuerte Benning, los alumnos van a las montañas. En concreto, su destino es el Campamento Frank Merrill, en las estribaciones meridionales de las Blue Ridge Mountains. Ahora las patrullas se hacen más largas, las marchas, más duras, y las pruebas de talante especial, más exigentes en el plano físico.

A las "normales" marchas campo a través, ahora hay que añadir la dificultad de escalar y descender por precipicios, cruzar barrancos y, en general, vivir en un terreno abrupto por el que tan pronto hay que subir como bajar. Y, por supuesto, todavía hay objetivos que esperan ser registrados en un mapa, movimientos de tropas que observar, instalaciones que destruir... la conocida rutina operativa de los Rangers. No es de sorprender que a estas alturas los alumnos no sepan dónde están ni apenas quiénes son.

Ejercicio sin fin

Llegados a este momento ya no existe un programa fijo, sino que un ejercicio se confunde con el siguiente casi sin solución de continuidad, a excepción quizás del cambio de las misiones. Los instructores imparten sus órdenes del mismo modo que esperaba recibir las cualquier patrulla Ranger regular, y queda en manos de los aspirantes interpretarlas y llevarlas a cabo de la mejor manera que les permita su formación y estado físico actuales. Por supuesto, todavía están los tipos del camión, tumbados al sol mientras esperan a utilizar sus petardos para informarte al momento de que te han descubierto o has echado a perder una misión.

Después de tres semanas en este infier-

Entrenamiento de montaña

La fase de montaña se concentra en patrullas de reconocimiento, y las misiones individuales son poco más largas que las de Camp Benning. Aprendes técnicas de montañismo, incluyendo "fivolidades" como evacuar heridos pendiente abajo en un descenso de 75 metros y de noche. La constante falta de sueño es un serio problema general, que va en detrimento de la concentración. Tienes que luchar contra el cansancio al mismo tiempo que evitar cometer errores. En un accidente muy comentado, un aspirante se encontró intentando introducir una moneda imaginaria en el lado de un árbol creyendo que se trataba de una máquina de bebidas. Las alucinaciones no son raras cuando llevas sin dormir demasiado tiempo.



no, la tropa recoge sus cosas y se prepara para un nuevo cambio de escenario pero no de actividad, que esta vez se centrará en los pantanos que rodean la base aérea de Eglin, en Florida. ¿Que cómo irán allí? Pues ni en camión ni en autobús, sino por vía aérea, aunque no precisamente en primera clase. El embarque se hace en una sucia pista de Georgia y el avión es un C-130 Hercules, que no es precisamente el más cómodo del mundo. Al llegar no hay aterrizaje como tal, sino salto en paracaídas. Una vez allí, en un rincón de la base aérea de Eglin que se conoce como Campamento James E. Rudder, hay que estar preparado para entrar en acción nada más las botas toquen el suelo.

No parece importar a casi nadie, a excepción de a los sufridos aspirantes, el hecho de que dicho suelo esté bajo un metro y medio de agua. Pero las patrullas tienen que continuar; por aquí también hay objetivos que reconocer y oficiales de información ansiosos por saber algo sobre ellos.

Han pasado ya siete semanas y los alumnos empiezan a mostrar serios indicios de fatiga. De hecho, raramente se pedirá a una patrulla de Rangers en misión real que lleve a cabo un trabajo tan duro y durante tantos días seguidos como el que se está exigiendo a estos aspirantes.

A lo largo de éste, los candidatos han estado empleando los helicópteros como medio de transporte más habitual. Aquí

Estos Rangers, fotografiados en las baldías planicies del área de maniobras de Otterburn, acababan de saltar en paracaídas de los aviones que les habían traído desde EE UU. Su arma individual es el fusil M16A2.

Izquierda: Una compañía de los Rangers avanza hacia el contacto. Siguiendo su tradición, los Rangers dejaron sus sacos de dormir en la base para llevar más municiones.

Derecha: La resistencia de los Rangers se debe a su excepcional preparación física. Se les lleva hasta el extremo del agotamiento y después se les prueba para ver si aún son capaces de desarrollar su misión en ejercicios largos.



Para poder atacar casamatas se necesita algo más contundente que un lanzagranadas de 66 mm, de modo que los Rangers han conservado sus cañones sin retroceso M67 de 90 mm dotados de munición HEAT y flechitas antipersonal. Los Rangers creen en la potencia de fuego.





El entrenamiento de los Rangers quiere inculcar en el individuo confianza total de que puede triunfar y triunfará en cualquier misión. Ejercicios vagamente peligrosos como esta tirolina ayudan a reforzar este sentimiento.



Arriba: Un teniente de los Rangers da órdenes a sus sargentos antes de la siguiente fase del avance sobre un supuesto aeródromo enemigo, en el que incluso habrá aviones reales. Obsérvese que tanto él como su operador llevan radios.

Abajo: Una sección de armas colectivas se dispone a avanzar hacia una posición de apoyo. Nótese el lanzagranadas de 40 mm instalado bajo el cañón del fusil de este sirviente de una escuadra de mortero. A los Rangers se les entrena en el uso de gran variedad de armas.



en Florida probarán otra forma de transporte, la lancha neumática RB-15. Asimismo aprenderán a servirse de otro tipo de artillería además de los obuses de 105 y 155 mm: las baterías de los cañoneros "Spectre", basados también en ese Estado meridional. Es mejor familiarizarse durante el entrenamiento al sonido de esas piezas aerotransportadas, acostumbrarse a ver cómo sus proyectiles van a caer a escasos metros de tus posiciones, a confiar en los modernos sistemas de control de tiro como el de los AC-130U "Spectre".

Cinco fases

Para simplificar, la misión de los Rangers se puede dividir en cinco partes: órdenes, llegada al objetivo, ejecución del trabajo, repliegue y novedades. A menos que cada una de ellas se lleve a cabo debidamente, la misión estará abocada al fracaso: como cualquier otra cosa, la misión de un Ranger es tan fuerte como su punto más débil. El curso de instrucción tiene como objeto fortalecer las debilidades y trabajar en la fortaleza hasta que el producto final sea un hombre con la suficiente confianza en sí mismo y con las cualidades necesarias para desenvolverse con seguridad en territorio dominado por un enemigo agresivo sin sensación de estar en peligro, sino convencido de que posee la iniciativa. Y poseer esa sensación no tiene precio.

Entrenamiento en la selva

De hecho, se da a los hombres ocho horas de sueño antes de hacerlos saltar sobre la base aérea de Eglin (Florida) para la fase de entrenamiento en el pantano y la selva. Este "lujo" viene impuesto por reglas del Ejército, ya que hombres mental y físicamente agotados sufrirán un número inaceptable de accidentes si intentan un salto en paracaídas. Pero una vez están en los pantanos de Florida, generalmente en un metro y medio de agua, han alcanzado la parte más dura del curso. El efecto del anterior entrenamiento los ha cansado, y la tensión de 18 días en los pantanos es indescriptible.

Una buena administración personal tiene una gran importancia en el curso de las patrullas lejanas tras las líneas enemigas. Constantemente empapados durante la estancia en los pantanos, los hombres libran una batalla sin fin contra el pie de trinchera y otras afecciones. Deben saber cómo cuidar de sí mismos.

Los ejercicios finales en Florida consisten en descensos en rappel desde helicópteros a alturas de 20 metros y acciones coordinadas con aviones de ataque de la USAF. Se supone que los Rangers están tras las líneas enemigas y que se acercan fuerzas amigas, haciendo retroceder al enemigo hacia ellos. Han de emplear tácticas relámpago, aguantando de día y hostigando cada noche. Los ejercicios son muy realistas, y muchos aspirantes están tan confundidos que de hecho creen que es una guerra de verdad.

SELECCIÓN

LAS FUERZAS ESPECIALES DE LA URSS

Soldados aerotransportados desembarcan de la versión más reciente del helicóptero de asalto Mi-8 "Hip". Los Spetsnaz actuaron contra los mujaidines afganos con el fin de capturar misiles portátiles Stinger y Blowpipe. En esta fotografía se observan fusiles AK-74 de culatín plegable y el pesado armamento de cohetes del "Hip".



Movilizados casi sin preaviso —quizá para infiltrarse en una base bien defendida—, los comandos soviéticos son lanzados en paracaídas en plena noche sobre una región desolada y remota, puede que en Siberia, y casi de inmediato son perseguidos por la infantería motorizada "enemiga". El objetivo está alerta y preparado para un posible ataque, de modo que la labor de los asaltantes no es nada fácil. Sin embargo, han sido preparados para cumplir con su cometido arrojando las peores dificultades. Son miembros de los Spetsnaz,

la mayor fuerza mundial de operaciones especiales.

Los Spetsnaz (*Spetsalnaya Naznacheniya*) están bajo el control del GRU y consisten en 16 brigadas, cuatro brigadas navales, 41 compañías independientes y distintos regimientos; estos últimos están a disposición del alto mando y pueden ser utilizados allí donde y cuando la situación lo requiera. En tiempos de paz, los Spetsnaz suman unos 30 000 hombres, pero en caso de guerra o de crisis internacional sus efectivos podrían ascender hasta los 150 000.

El sustrato social

Todos los soldados de los Spetsnaz son personal de leva y realizan un servicio militar mínimo de dos años, con otros cinco en la reserva activa. Quienes ingresan en este cuerpo de élite han sido seleccionados mucho antes de que se acerquen por primera vez a las oficinas de reclutamiento. De hecho, no son totalmente ajenos a la vida castrense. En primer lugar, deben ser miembros de los Jóvenes Pioneros, el equivalente soviético de los Boy Scouts o Exploradores. Muchas de las actividades de estos pioneros tienen que ver con la vida



AK-74 con visor

Fotografiado en Afganistán en 1988, este AK-74 incorpora un visor de tiro: ello no es normal en las unidades regulares soviéticas, pero los Spetsnaz y las fuerzas aerotransportadas suelen emplear equipo especial. Otras novedades descubiertas en Afganistán fueron pistolas con silenciador y nuevos tipos de chalecos antibala.



en el campo: excursionismo, natación, acampada y lectura de mapas. La pertenencia a esta organización está abierta a todos los chicos y chicas entre nueve y catorce años. El producto final es un individuo preparado políticamente y que posee unos conocimientos militares básicos. Los Jóvenes Pioneros mantienen estrechos vínculos con el sistema educativo y despliegan una intensa actividad en sus pueblos y ciudades.

A la edad de catorce años, los adolescentes pueden ingresar en el Komsomol, donde recibirán entrenamiento físico y

mental en actividades tanto políticas como militares, consiguiéndose de esta forma "buenos comunistas". Un año después, el joven puede ingresar en la DOSAAF, siglas que corresponden a Sociedad Voluntaria para la Cooperación con el Ejército, la Fuerza Aérea y las Flotas. Se trata de una organización paramilitar que agrupa unos 15 millones de almas y está dirigida por antiguo personal militar y equipada por las Fuerzas Armadas.

En la URSS, la escolarización obligatoria termina a los 16 años. Aquellos jóvenes que no vayan a dedicarse a la milicia se

preparan para sus futuras ocupaciones civiles pero pueden seguir perteneciendo a la DOSAAF, en la que reciben un entrenamiento paramilitar más avanzado que puede incluir tiro, paracaidismo, buceo con equipos autónomos, escalada y demás. Todas estas actividades les serán de gran provecho cuando sean llamados para prestar servicio obligatorio en filas por un período de dos años.

Cuando esto sucede, aquellos que han destacado en la DOSAAF tienen la posibilidad de ingresar en la Academia de oficiales. Por su parte, todos aquellos que no



hayan alcanzado un nivel tan alto pero que quieran seguir la carrera de las armas pueden ingresar en las Fuerzas Armadas pasando por la Academia de suboficiales. Más aún, los que están cursando estudios universitarios pueden engrosar las filas de la DOSAAF y recibir entrenamiento militar preparatorio hasta que concluyan la carrera, momento en el que deberán prestar sus dos años de servicio obligatorio.

Las oficinas de reclutamiento realizan dos levas por año, en los llamados periodos de "invierno" y de "verano". La fecha de nacimiento determina cuál de los dos periodos corresponde a cada uno inmediatamente después de haber cumplido los 18 años. Las mujeres no están sujetas al servicio militar obligatorio, pero las que tienen interés en ingresar voluntariamente en las Fuerzas Armadas son seleccionadas a través del Komsomol y la DOSAAF.

En las oficinas de reclutamiento los mozos son objeto de una entrevista que, como en los demás ejércitos de todo el mundo, habrá sido precedida del estudio de sus antecedentes personales: calificaciones escolares, aptitudes especiales, facilidad para los deportes, lealtad al sistema socialista, pertenencia al Partido. Junto a todo esto, los informes procedentes del Komsomol y la DOSAAF aportarán detalles importantes sobre su preparación física y militar, así como su determinación.

Los mozos que reúnan más cualidades deseables serán destinados a unidades del KGB, aerotransportadas, de misiles y de información. Y sólo unos pocos serán los elegidos para un cuerpo especial del que nunca han oído hablar, los Spetsnaz.

Ingreso

El mozo que abandona la oficina de reclutamiento lo hace en compañía de otros cien como él. Todos ellos viajarán a un centro de combate de los Spetsnaz, donde se unirán a otros grupos procedentes de otras partes del país y donde comenzará un exigente programa de instrucción que durará varias semanas.

El recluta recibirá entrenamiento para los Spetsnaz del Ejército o los de la Armada. Su instrucción tendrá lugar dentro de —aunque por separado— un regimiento ae-

El fin de la "primavera de Praga" de 1968. La intervención soviética en Checoslovaquia fue precedida por miembros de las fuerzas especiales que, con ropas de paisano, tomaron el aeropuerto de Praga para que unidades aerotransportadas pudiesen aterrizar en él sin oposición, y marchar sobre la capital.

rotransportado o de la Infantería de Marina. Su uniforme dependerá de la brigada de los Spetsnaz a la que esté afecto. Los Spetsnaz del Ejército llevan una boina azul pálido y la camiseta de franjas blancas y azules de las tropas aerotransportadas, las VDV, mientras que a los de la Armada corresponde el uniforme de la Infantería de Marina, una boina negra y una camiseta con listas azules y blancas.

El cuadro de instructores consiste en oficiales, suboficiales (*starshina*) y cabos, con algunos soldados rasos para tareas administrativas. Los reclutas son mantenidos aparte del personal instruido de los Spetsnaz.

Al más alto nivel

Para los reclutas no existe el rebaje de fin de semana. El toque de diana suena a las 06,00 horas, seguido por una dura sesión de ejercicio físico y una revista de policía antes del desayuno. Los soldados de élite deben ser fuertes y estar en la mejor forma, de modo que necesitan una buena alimentación. Esto es algo que no les faltará. Entonces empieza el entrenamiento en serio, con la instrucción en tácticas y técnicas militares, incluida la supe-

ración de pistas de aplicación en las que se pone de manifiesto, más que en ninguna otra parte, la obsesión de los soviéticos por el empleo del fuego real. Los soldados de élite han de estar acostumbrados a las situaciones de peor talante.

Aquellos que no consigan superar el entrenamiento de los Spetsnaz son enviados a otras unidades a completar su periodo de servicio, sin saber tan siquiera la identidad de la fuerza de élite a la que estuvo a punto de pertenecer. Cuando concluye el periodo de instrucción básica y selección básica quedan unos 20 reclutas de los 100 originarios de cada grupo. Ahora son ya miembros de los Spetsnaz, pero todavía les queda mucho por aprender. El personal instructor seguirá atentamente su progresión dentro de la unidad de destino.

Entrenamiento de oficiales

Los mejores son elegidos para la promoción a la oficialidad en las instalaciones especiales de los Spetsnaz en la escuela de mandos de unidades aerotransportadas, en Ryazan. Allí se someten a cuatro años de preparación durante los que serán evaluados constantemente. Quienes no logren superar el periodo de instrucción serán asignados a las unidades de la VDV, las fuerzas de asalto aerotransportado.

Los cadetes que llegan al final y reciben sus despachos son conscientes de que pertenecen a una organización de élite. (Es sólo entre los oficiales que se emplea la palabra "Spetsnaz".) El liderazgo y la lealtad son las cualidades más destacadas de estos oficiales, que mandarán tropas igualmente muy bien entrenadas contra los objetivos mejor defendidos del enemigo, a veces muy al interior de las líneas hostiles y con muy poco o ningún apoyo de los elementos regulares de las Fuerzas Armadas.

Otros reclutas destacados se convertirán en suboficiales. Su curso de formación, de seis meses, es también muy exigente, y muchos cadetes serán devueltos a sus unidades con el empleo de soldados rasos.



Subfusil AKSU

Es al AK-74 lo que el Colt Commando al M16; un fusil de asalto acortado en vez de un auténtico subfusil. Aparecido en Afganistán hace unos años, ahora está en servicio a gran escala, incluso en las unidades regulares. Dispara el mismo cartucho de 5,45 mm x 39,5 que el fusil de asalto.

ARMAS DE LOS "LOBOS"

LAS FUERZAS ESPECIALES DE LA URSS

El distintivo extraoficial de los Spetsnaz es el lobo, pues este animal caza en manadas capaces de capturar presas mucho mayores que él. También los Spetsnaz actúan en grupos reducidos, buscando al enemigo, recogiendo información sobre él y, finalmente, cuando reciben la orden de pasar a la acción, matándolo o destruyéndolo, aunque sea muy superior en número.

Para poder operar de esta forma se necesitan meses de entrenamiento y maniobras en los que los hombres son llevados hasta los límites de su capacidad. La instrucción de salto empieza con el paracaídas RS-1, que desciende a una velocidad relativamente moderada y puede ser gobernado con facilidad. Una vez familiarizado con las técnicas básicas, el cadete pasa a la instrucción avanzada, en la que se emplea una versión militar del paracaídas de competición y altas prestaciones UT-15. Este material requiere un alto nivel de preparación y se utiliza para la inserción de tropas con la técnica HALO (salto a gran altitud y apertura a baja cota).

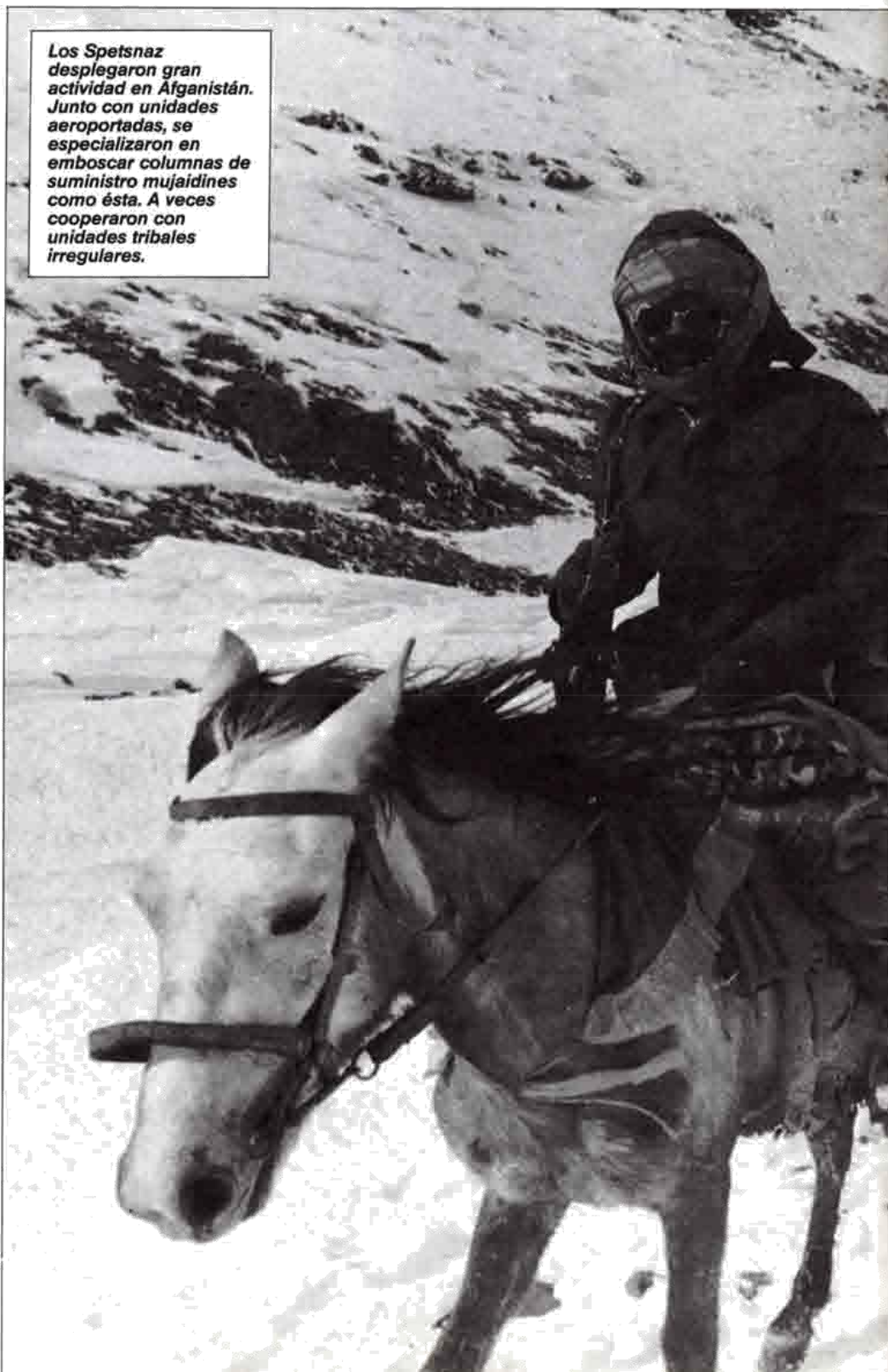
Como los Spetsnaz pueden ser llamados a operar en cualquier parte del mundo, terreno y clima, son lanzados regularmente en zonas septentrionales de la URSS para que aprendan a sobrevivir y combatir en condiciones de frío extremo, así como en regiones de montaña y desierto.

Las herramientas

Una vez en tierra, el soldado de los Spetsnaz está equipado con el fusil de asalto AKS-74 o el subfusil AKSU. Los francotiradores emplean el fusil de precisión SVD. Cada hombre lleva también una pistola P-6 para el combate a quemarropa, así como, cuando proceda, granadas, munición adicional para las ametralladoras y misiles antiaéreos SA-7 y contracarro RPG-7 o RPG-18. El equipo básico incluye un cuchillo y una pala no plegable. Esta última se utiliza también en el combate cuerpo a cuerpo. A lo largo de innumerables horas de entrenamiento en artes marciales, el soldado aprende a convertir su pala en un arma mortífera.

Aparte de los misiles antiaéreos y contracarro mencionados, los Spetsnaz carecen de armas pesadas y vehículos, salvo aquellos que puedan capturar al enemigo.

Los Spetsnaz desplegaron gran actividad en Afganistán. Junto con unidades aeroportadas, se especializaron en emboscar columnas de suministro mujaidines como ésta. A veces cooperaron con unidades tribales irregulares.



Armas de los "lobos"

El apoyo en tierra provendrá de aviones, en forma de ataques al suelo, y de helicópteros artillados; en el caso de los Spetsnaz navales, contarán con el fuego de los cañones de la Flota. Se utilizan radios para mantener el contacto con el mando e interceptar las comunicaciones enemigas. Los ingenieros de transmisiones llevan radiogoniómetros portátiles para poder localizar las transmisiones.

Durante unas maniobras en el distrito militar de Extremo Oriente, la fuerza "ene-

miga" preparó un ataque contra un cuartel general y una importante base de misiles del 5.º Ejército. Elementos de los Spetsnaz se lanzaron en paracaídas para la misión, pero los defensores, atentos ante el posible empleo de fuerzas especiales, enviaron infantería mecanizada contra ellos. El comandante de un regimiento de misiles ordenó distribuir los vehículos en torno al perímetro, orientados hacia afuera. La trampa estaba preparada. Cuando, en plena noche, atacaron los Spetsnaz, todos los ve-

hículos encendieron sus luces al mismo tiempo, dejando a los incursores iluminados y expuestos en terreno abierto, incapaces de ver el objetivo. Entonces el comandante de los defensores ordenó que soltasen los perros.

Vida austera

Los soldados de los Spetsnaz no están acostumbrados a lujos como la calefacción central y otras comodidades corrientes en Occidente. Se acepta que el soldado soviético está más habituado a la vida

WZ 63



Esta pistola ametralladora polaca puede llevarse en un maletín, pues sólo mide 33 cm de longitud con el culatín plegado. Puede dispararse con una sola mano, como si fuese una pistola normal, pero a condición de que el blanco esté cerca y tenga poca movilidad.

austera que su contrapartida occidental, aunque esto no hace necesariamente de él un mejor soldado.

Los Spetsnaz son entrenados desde el principio para sobrevivir en las peores condiciones, casi como los animales. No utilizan sacos de dormir, y como todo cobijo llevan un poncho. Cada soldado empieza las maniobras con un trozo de pan y latas de carne. No se les entregan raciones preparadas. Sin embargo, los uniformes y botas de combate son de la mejor calidad. En la mochila llevan prendas de repuesto,

La pistola ametralladora Scorpion es ligera, fácilmente ocultable e ideal para ser empleada en espacios reducidos. Muy utilizada por terroristas, esta arma de diseño checo se fabrica actualmente en Yugoslavia.



Scorpion



calcetines, cacharros de cocina, una cuchara, una sierra de cable, una guerrera mimetizada y un equipo básico de supervivencia.

La dotación de granadas, munición y explosivos es abundante, pues el reabastecimiento tras las líneas no entra en los planes: si la situación lo exige, puede que deban emplear armas y municiones capturadas al enemigo. Cada hombre lleva una cantimplora y tabletas esterilizadoras; además de un cuchillo, una pala y una pistola. Una vez los soldados han consumido sus alimentos, deberán obtener más en el área de operaciones, bien de agentes soviéticos —de los propios Spetsnaz— o viviendo del terreno. En el entrenamiento de supervivencia, los hombres son lanzados en paracaídas en áreas remotas; no se les da comida alguna con el fin de que aprendan a valerse por sus medios. Se cree que, en caso de guerra, los Spetsnaz operarían tras las líneas enemigas, llevando armas y uniformes del país en que se encuentren. Los Spetsnaz del Ejército llevarían a cabo misiones en profundidad, atacando polvorines, bases de apoyo, centros de mando y depósitos de combustibles. La desorganización de la retaguardia enemiga y la captación de información son objetivos prioritarios.

Alistate en la Armada

Los Spetsnaz navales consisten principalmente en buceadores de combate, apoyados por submarinos de bolsillo y tropas paracaidistas especializadas. Estacionada en bases de la Infantería Naval, cada brigada de los Spetsnaz tiene unos 1 300 hombres (y un número desconocido de mujeres), lo que convierte a estos Spetsnaz en la mayor fuerza anfibia de operaciones especiales del mundo. Dentro de la organización general de los Spetsnaz, estas brigadas navales son mucho más activas que sus contrapartidas del Ejército.

Los Spetsnaz están entrenados para operar bajo cualquier condición climática. Patrullas de los Spetsnaz pueden llevar a cabo misiones especializadas de reconocimiento, tanto muy al interior de las líneas enemigas como en situaciones tácticas de guerra convencional.

Los buceadores de combate y los submarinos enanos de los Spetsnaz han penetrado en aguas jurisdiccionales suecas y han sido observados operando en torno a islas y el territorio continental, cerca de bases defendidas.

El submarinismo empezó a expandirse en la URSS en 1956. Cuando la práctica deportiva alcanzó difusión, se crearon centros especiales para formar a mayor número de hombres. Durante su permanencia a los Komsomol y la DOSAAF, quienes tienen posibilidades son animados a perfeccionarse. De este modo, cuando son asignados a los Spetsnaz, son unos buceadores de primer orden.

En el centro de buceo de la Infantería



Para el combate a quemarropa, los Spetsnaz suelen llevar pistolas además de su armamento individual y colectivo. La Makarov de 9 mm es una semiautomática muy bien fabricada, que se maneja y dispara tan bien como la alemana Walther PP.

Naval soviética, los buceadores de combate de los Spetsnaz aprenden a emplear los equipos autónomos sobre largas distancias y los secretos de la navegación. El entrenamiento de paracaidismo se centra en los saltos sobre el agua, combinados con las técnicas de infiltración desde submarinos de bolsillo sumergidos. Tales submarinos enanos se han convertido en un elemento clave de las operaciones de los Spetsnaz. Pueden llevar a los buceadores hasta las proximidades de su objetivo, permitiendo a éstos llegar hasta tierra firme para efectuar reconocimientos de primera mano, atacar objetivos estratégicos y bases militares, y preparar el camino para el desembarco de la Infantería Naval.

Cada una de las cuatro Flotas de la Armada soviética tiene una brigada de los Spetsnaz, totalizando unos 5 200 hombres. Los Spetsnaz navales pueden ser llevados a ultramar a bordo de buques mercantes o militares para efectuar reconocimientos de posibles puertos enemigos. Los Spetsnaz navales se someten al mismo entrenamiento básico de combate que sus colegas de las brigadas del Ejército, pero además emplean su preparación anfibia y su equipo específico como un modo más de transporte, lo que les da una mayor flexibilidad.

Tres opciones

Los soldados de los Spetsnaz están mejor retribuidos, disfrutan de permisos más largos y pueden ascender antes que los soldados ordinarios. Cuando finalizan sus dos años de servicio militar obligatorio, tienen ante sí tres opciones. Si la ejemplaridad de su servicio en filas le hace acreedor de la promoción a la oficialidad, el soldado puede acceder a la escuela de oficiales de las fuerzas aerotransportadas en Ryazan. Un suboficial o soldado que no tenga cualidades suficientes para la promoción a oficial, puede optar por continuar en los Spetsnaz de forma profesional. También puede volver a la vida civil, en la que le esperan cinco años de reserva activa.



La PSM de 5,45 mm es empleada por la policía y cuerpos de seguridad, pues su diminuto tamaño la hace ideal para llevarla oculta. Sin embargo, su cartucho deja mucho que desear en lo tocante a prestaciones balísticas y poder de detención.

EN ACCIÓN

LAS FUERZAS ESPECIALES DE LA URSS



Los Spetsnaz combatieron de forma muy activa en Afganistán. Por lo que se sabe de sus efectivos en la región, parece ser que establecieron periodos de servicio rotacional con el fin de que el mayor número de hombres tuviese la oportunidad de adquirir experiencia operacional de primera mano. En Afganistán resultaba difícil distinguir a los Spetsnaz de las tropas aerotransportadas regulares, pero parece que los mujaidines los identificaban por el número de hombres y por el hecho de que operaban por decisiones de mando locales en vez de esperar a que un mando superior les diese las órdenes.

En una guerra convencional, los equipos de los Spetsnaz serían pequeños, pero, de identificarse un objetivo mayor o especial, podrían unirse varios equipos. En Afganistán, los equipos operativos eran de unos 50 hombres e iban bien armados. Por ejemplo, un grupo de unos 50 Spetsnaz se infiltró en las montañas por la noche, guiado por milicianos afganos "leales" que habían vivido en la región, y preparó una emboscada. Se establecieron en unas casas deshabitadas de una aldea sospechosa de prestar ayuda a los mujaidines. Los guerrilleros afganos llegaron al pueblo a recoger comida y cayeron en la trampa.

El tiroteo fue devastador pero corto, pues los Spetsnaz rompieron el contacto y se retiraron antes de que el enemigo pudiese recibir refuerzos. Los guerrilleros tuvieron tres muertos y otros tantos heridos.

Combatientes implacables

Pero los Spetsnaz no siempre se salen con la suya. Cuando un grupo de 24 de ellos fue emboscado por los mujaidines, la batalla que siguió duró todo un día. Inferiores en número y enfrentados a un enemigo que no da cuartel, los 24 comandos murieron combatiendo. En represalia, la aviación soviética bombardeó la aldea más cercana al lugar, en la que sólo habrían civiles.

Izquierda: El entrenamiento de los Spetsnaz en la guerra de montaña resultó esencial en Afganistán, pues allí podían ser llamados a realizar acciones de retaguardia para proteger repliegues tácticos. La retirada británica del lugar en 1842 acabó en la masacre de un ejército entero.

Los Spetsnaz emplearon helicópteros para desplazarse hasta las áreas de contacto, pues de otro modo las montañas sólo son accesibles a pie. Los helicópteros artillados "Hind" sirvieron para dos propósitos: depositaban los comandos en las montañas y actuaban como cañoneros en función de apoyo. Sin embargo, como los guerrilleros recibieron misiles antiaéreos Stinger, los soviéticos, ante el mayor número de pérdidas experimentado, no pudieron utilizar sus helicópteros de la forma en que venían haciéndolo.

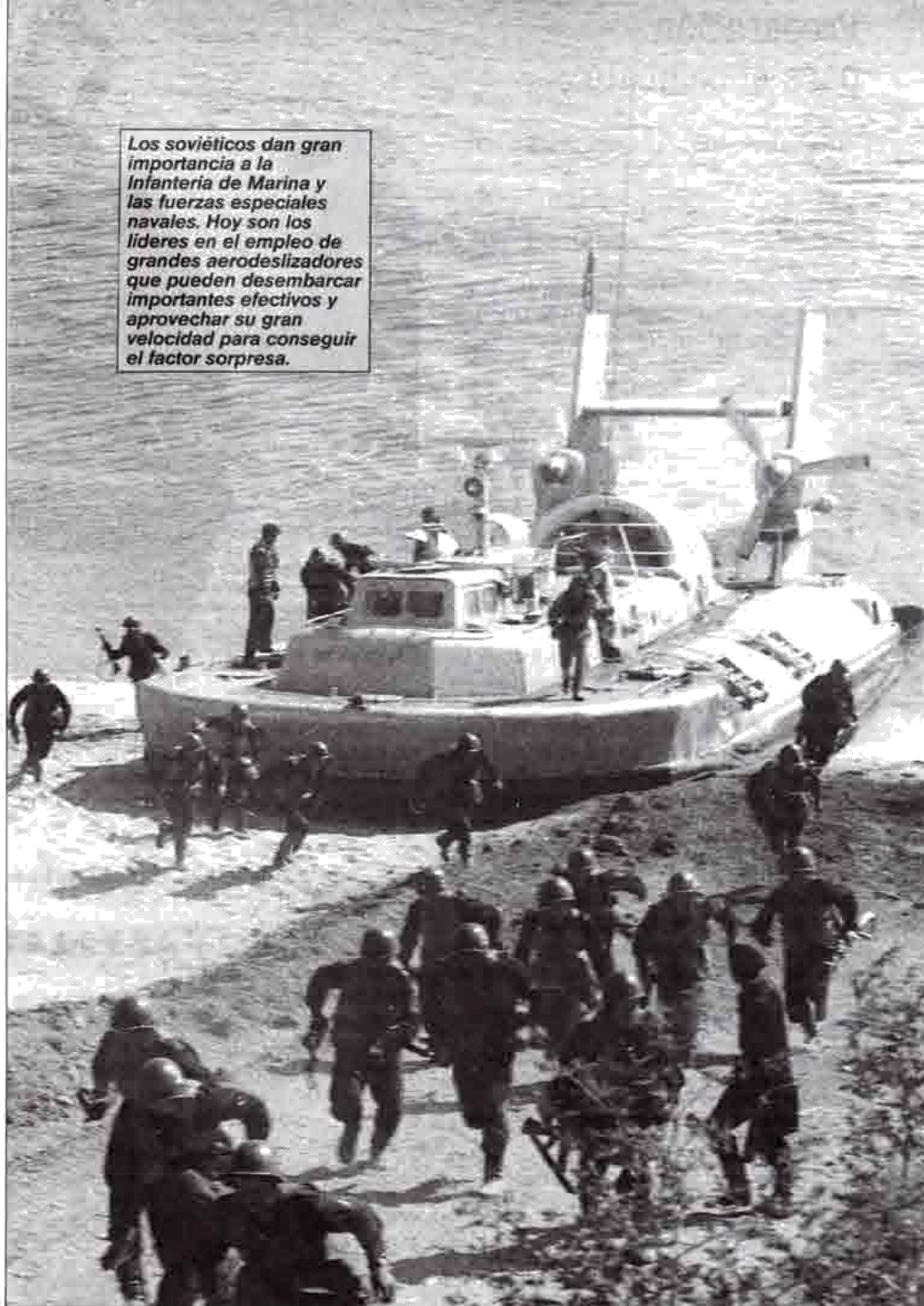
En combate, los Spetsnaz han demostrado ser soldados duros y bien entrenados, y los únicos que inspiraban auténtico respeto a los mujaidines. Asimismo, los comandos soviéticos se caracterizaron por rematar a sus heridos antes que dejar que cayeran en manos del enemigo. Esto no es tan extraño como puede parecer, sino que ha sido práctica casi habitual entre quienes han luchado contra los pathanes: la suerte de los heridos prisioneros suele ser horrorosa.

Acciones bien coordinadas

Antes de actuar en Afganistán, los Spetsnaz habían actuado, el 24 de diciembre de 1968, cuando un avión de transporte soviético se puso en contacto con el aeropuerto de Praga pidiéndole autorización para realizar un aterrizaje de emergencia, que le fue concedida. En tierra, miembros de los Spetsnaz y el KGB vestidos de paisano esperaban a que el avión se detuviese en la pista. De él salieron soldados de los Spetsnaz bien armados y equipados que se unieron a los que les aguardaban en tierra. El aeropuerto fue tomado y se dio la señal de inicio del puente aéreo masivo de tropas y material soviéticos.

Muchos de los reclutas elegidos para las unidades de operaciones especiales habrán conseguido cierta experiencia paracaidista durante su pertenencia a la organización juvenil de la DOSAAF.

Los soviéticos dan gran importancia a la Infantería de Marina y las fuerzas especiales navales. Hoy son los líderes en el empleo de grandes aerodeslizadores que pueden desembarcar importantes efectivos y aprovechar su gran velocidad para conseguir el factor sorpresa.



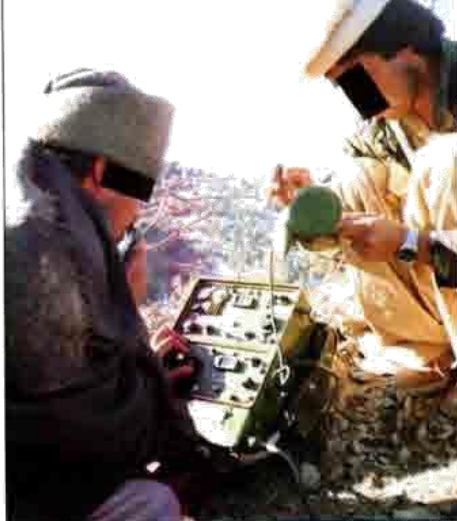
Preparación para el combate

Mientras algunos Spetsnaz permanecían en el aeropuerto, otros se hicieron con medios de transporte y fueron hasta la Embajada soviética, yendo después a las oficinas gubernamentales para arrestar a líderes checos.

Una operación parecida tuvo lugar en Kabul, la capital afgana, en 1979. Durante varios días habían llegado miembros de los Spetsnaz en ropas de paisano en vuelos regulares de Aeroflot, y el 25 de diciembre dos transportes Antonov aterrizaron en el aeropuerto de Kabul y desembarcaron tropas de los Spetsnaz que llevaban uniformes del Ejército afgano. Una vez allí, se unieron a los hombres llegados previamente. Cuando hubieron asegurado el aeropuerto, se trasladaron al palacio presidencial con una orden concreta: matar al presidente Hafizullah Amin y a todo aquel que hubiere en el lugar. Muerto Amin, los soviéticos pusieron en el poder a un hombre de su confianza, Babrak Karmal. Los Spetsnaz se reagruparon y recibieron listas de personajes políticos y militares a los que, si se oponían al cambio habido, habría que eliminar.

Tanto en Checoslovaquia como en Afganistán, los primeros Spetsnaz presentes en el lugar fueron de las que llamaríamos "compañías anti VIP", cuya forma de actuación les convierte en unidades formidables. Después de ellos llegaron los Spetsnaz del Ejército, que fueron los encargados de combatir a los mujaidines en las montañas.

Las Fuerzas Especiales soviéticas serían lanzadas en grupos reducidos que ocuparían accidentes geográficos de importancia o atacarían instalaciones clave enemigas nada más romperse las hostilidades. No han de preocupar tanto los asaltos aerotransportados masivos como el lanzamiento de una sección desde un único Antonov.



Los mujaidines afganos solían emplear el término Spetsnaz para referirse a un tipo de tácticas soviéticas más que para identificar a unidades específicas. En realidad, los Spetsnaz fueron los enemigos que infundieron mayor respeto a los rebeldes de las montañas.

Elegidos entre la élite

El acceso a las compañías "anti VIP" está abierto a quienes deciden seguir en los Spetsnaz después de los dos años de servicio en filas. Estos hombres reciben entrenamiento adicional y aprenden lenguas extranjeras. De estas unidades especiales se espera que utilicen uniformes y armas del enemigo y, en algunos casos, sobre todo antes de una declaración formal de guerra, actúen en territorio enemigo llevando ropas de paisano.

Es en estas unidades "anti-VIP" que parecen haber encontrado su puesto las mujeres. Se cree que Spetsnaz femeninos estuvieron en Greenham Common, donde recabaron información sobre el movimiento de misiles de crucero y las defensas de la base. En caso de guerra, los Spetsnaz podrían colocar balizas de señalización o atacar directamente objetivos como éste.

La Unión Soviética presta apoyo a diversos movimientos guerrilleros por todo



Se sabe que algunos Spetsnaz son entrenados para combatir en la retaguardia enemiga vestidos con uniformes del contrario. Otros ejércitos del Pacto de Varsovia podrían imitarles: la RDA posee algunos carros M48 pintados en los colores del Ejército de la RFA.

el mundo suministrándoles armas, información y equipos de asesores. Se sabe que se entrena a extranjeros en centros preparados en Libia, Cuba, Angola y campamentos de la OLP. Los Spetsnaz instruyen a asesores formados en los centros de preparación de extranjeros que hay en la URSS y otros países del Este. A su vez, estos hombres regresan a sus países y preparan a las fuerzas implicadas en el conflicto. Cuba y Libia sirven como centros principales de entrenamiento y paso de armas y equipos a las guerrillas.

Los equipos de asesores de los Spetsnaz han formado cuadros de instructores para África meridional, América Central, Cuba, Libia, Vietnam y Afganistán.

Hay informes que sugieren que en Libia se había instalado una base de entrenamiento para equipos de buceadores de combate de los Spetsnaz. Se añade que la instalación fue bombardeada durante los ataques aéreos norteamericanos contra ese país.



Preparación para el combate

ATAQUE DESDE EL MAR

LOS SEAL DE LA ARMADA DE EE UU

A las 13,35 horas del 19 de octubre de 1987, un pequeño grupo de combatientes de élite llevó sus botes neumáticos a través del humo y los amarró a los pilares de la plataforma petrolífera de Rashadat, a unas 75 millas de la costa iraní. Llevando uniformes negros, los rostros mimetizados y armas automáticas colgadas del hombro, los miembros de uno de los comandos del SEAL (*Sea, Air and Land*) de la US Navy observaron y escucharon cautelosamente en previsión de una posible resistencia, pero no encontraron ninguna y empezaron a colocar cargas explosivas en los pilares.

En el hasta entonces último choque en el golfo Pérsico, esa plataforma había sido bombardeada durante 85 minutos por las piezas de 127 mm de los buques *Holt*, *John Young*, *Leffewich* y *Kidd*. Ahora, trabajando en mitad de un mar oscurecido por el humo, los SEAL hicieron detonar las cargas. Las explosiones fueron amortiguadas por el mar, pero la plataforma quedó escorada a un lado y con un aspecto desmoralizado. Los SEAL habían rematado el trabajo iniciado por los cañones de la Armada, reventando los pilares y dejando la plataforma de Rashadat convertida en un amasijo de hierros retorcidos.

Cinco millas más allá, un segundo equipo de operaciones especiales de los SEAL desembarcaba en otra plataforma petrolífera iraní y, dándose cobertura mutua, los comandos realizaron una minuciosa inspección de la misma, encontrándola abandonada.

Dos semanas antes, estas plataformas, erizadas de radares y armas, habían disparado contra un helicóptero norteamericano que sobrevolaba el Golfo. Poco después, un misil iraní había dañado un petrolero acogido a la protección del pabellón estadounidense. Ahora, dichas plataformas estaban fuera de servicio.

Mientras la tarde caía en la región, los SEAL volvieron a sus botes para regresar a los cercanos buques de guerra norteamericanos. No habían tenido que librar el combate a quemarropa para el que se habían preparado, pero habían llevado a cabo una misión poco convencional y administrado un *coup de grâce* que hizo tambalear la fe del ayatolá Jomeini en imponer su ley en el golfo Pérsico.

Sin comité de recepción

Los SEAL fueron a esas plataformas en mar abierto sabiendo que estaban vigiladas por 30 o 40 Guardianes de la Revolución iraníes muy bien armados. Cuando la

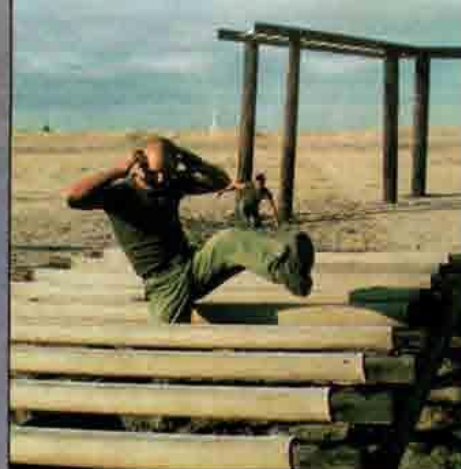


Los SEAL están entrenados para combatir en cualquier entorno, pero su misión primaria es realizar incursiones en la costa enemiga y atacar la navegación. Pueden llegar a tierra desde un submarino como éste, o bien lanzándose en paracaídas desde gran altitud pero abriendo a baja cota (sistema HALO).





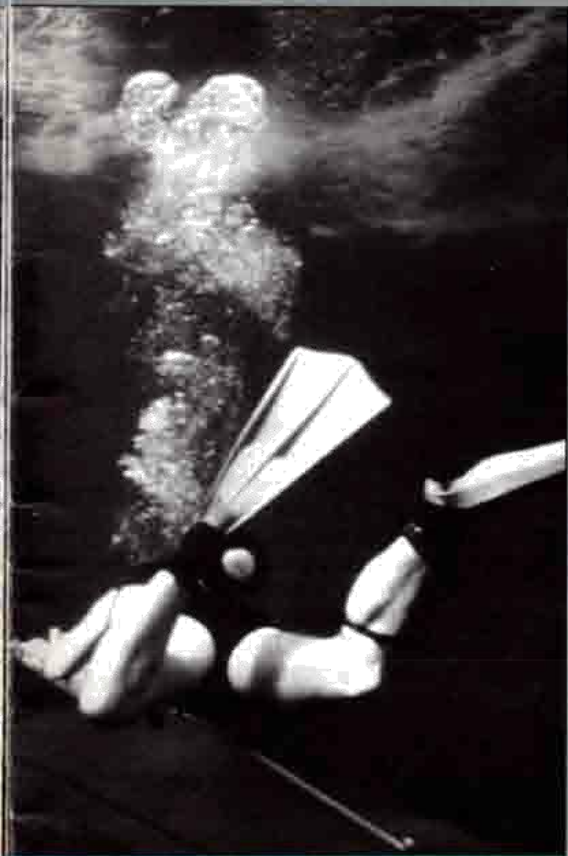
El entrenamiento de los SEAL es comprensiblemente duro, y la selección, muy rigurosa. De hecho, no es posible presentarse voluntario a la unidad. Sólo la recomendación personal del oficial de tu unidad puede llevarte a ingresar en el curso de instrucción.



Las cuatro primeras semanas del periodo de entrenamiento en los SEAL se dedican sobre todo a la preparación física. Para poder ser aceptado has de tener ya una forma física de primera, pero ni así hay quien diga que esta primera fase le ha resultado fácil.



El entrenamiento físico conduce a la quinta semana, la "Semana del Infierno". Esta serie de ejercicios ininterrumpidos a todo o nada sólo dejan una hora diaria para el sueño. No ha llegado a saberse cuántos hombres son rechazados del curso durante esta fase.



Los SEAL han entrado en acción en el golfo Pérsico dentro de los esfuerzos norteamericanos por detener los ataques iraníes contra la navegación internacional. En la foto, las plataformas petrolíferas de Rashadat, en llamas después del bombardeo de los buques de la US Navy y de que los SEAL subieran a ellas y les colocaran cargas de demolición.

cosa se puso fea en el lugar, los combatientes de Teherán optaron por no presentar batalla, subieron a una pequeña embarcación y se replegaron discretamente a la cercana isla de Lavan. Pero, cuando entraron en acción, los SEAL no sabían que sus posibles oponentes habían abandonado las plataformas y ya no estaban allí.

"Son los mejores especímenes físicos de las Fuerzas Armadas norteamericanas", afirma un funcionario de Washington, lamillarizado con los bastidores supersecretos de las fuerzas de élite de EE UU. La propia Armada apenas suelta prenda acerca de sus SEAL. Los altamente preparados y sin duda valientes hombres que forman parte de esta unidad de combate única ni tan siquiera son condecorados en público. Muchos de ellos han recibido medallas al valor que no se les permite mostrar, ni tan sólo a sus familiares y allegados.

Teniendo en cuenta la hostilidad a la que deben hacer frente —en un ambiente en el que se les puede enviar al combate a cualquier hora y en cualquier parte del planeta—, no sorprende que los SEAL estén rodeados por tanto secreto. Pero los SEAL son, de hecho, parte de una larga tradición, de una historia que ha recibido muy poca atención pública. La noción de un

tipo de combatientes especiales entrenados para la guerra no convencional se remonta a los *Underwater Demolition Teams* (UDT, o Equipos de Demolición Subacuática) de la Segunda Guerra Mundial, aquellos buceadores que ejecutaron misiones relámpago muy especializadas después de haber desembarcado de un submarino frente a la costa enemiga amparados en el manto de la noche.

De Francia a Corea

Los UDT exploraron y limpiaron las playas enemigas desde Normandía a Iwo Jima, enviando pequeños grupos a tierra para anular o tomar instalaciones clave antes de la llegada del grueso de las fuerzas propias.

Durante la guerra de Corea, los buceadores de los UDT fueron tras las líneas enemigas a hacer prisioneros de alta graduación y, actuando en unas marismas costeras casi 150 km al interior del territorio enemigo, implantaron un área para que un helicóptero pudiese posarse y recuperar un caza de reacción MiG-15 derribado para su posterior estudio. El secreto, la furtividad y la capacidad de matar rápida y silenciosamente son los ingredientes esenciales del trabajo de los UDT, e incluso hoy día los elegidos para los grupos





Es indudable que los SEAL llevaron a cabo misiones de reconocimiento en las costas iraníes. Un equipo de los SEAL con cargas de demolición podía hacer más daño que un ataque aéreo en fuerza contra las baterías de misiles antibuque iraníes.

pero en muchos casos no logran la alta puntuación necesaria en las pruebas con las que se mide la iniciativa y las dotes de mando.

Más aún, la Armada carece de una forma abierta por la que los marineros puedan presentarse voluntarios al SEAL: el candidato debe ser presentado en una carta personal de su oficial al mando. El programa de entrenamiento de los UDT, que conduce después al SEAL, consiste en 24 de-moledoras semanas. De entrada, se advierte a los hombres que pueden ser rechazados en cualquier momento, aunque sin menoscabo personal alguno.

SEAL deben cualificarse en la especialidad de los UDT mediante el entrenamiento en submarinismo con equipo autónomo, el empleo de armas especiales y la demolición.

En enero de 1962, el presidente John F. Kennedy autorizó la creación de los Equipos SEAL Uno y Dos, cuyo personal salió de los UDT de la Armada. Esto se enmarcaba en la política de Kennedy de que cada uno de los tres ejércitos norteamericanos dispusiese de su propio elemento de operaciones especiales. Los efectivos totales de cada equipo eran de diez oficiales y 50 suboficiales y clases de tropa.

Como han de combatir en pequeños grupos, a veces muy al interior de las líneas enemigas, bajo condiciones exigentes y con diversos tipos de armas, los candidatos a las fuerzas del SEAL son elegidos por su iniciativa y juicio además de por sus aptitudes en la lucha no convencional.

Los expertos de la Armada se han dado cuenta de que se puede enseñar a un hombre a matar a un centinela clavándole rápida y silenciosamente un cuchillo entre las costillas, pero que no puede enseñársele a pensar ni a tomar decisiones rápidas y juiciosas bajo la presión del momento. Muchos marineros que aspiran a ser trasladados a las UDT como paso previo para los SEAL pueden conseguir muy buenas calificaciones en el aspecto físico,

La primera fase del entrenamiento consta de cuatro semanas de carreras de enduramiento, marchas por el campo, calistenia y otros ejercicios de fortalecimiento muscular. La quinta semana es, cuanto menos, desagradable. Llamada oficialmente "Semana de la Motivación", todo el mundo la conoce por la "Semana del Infierno" y en ella los candidatos son llevados más allá de sus límites personales anteriores con el fin de evaluarlos física y mentalmente. Ejercicios militares, operaciones a nivel de pequeñas unidades, navegación en bote y duras pruebas físicas en rápida sucesión y casi sin descanso alguno. El terreno es casi siempre la arena o el barro. Las pausas para comer apenas duran cinco minutos, y lo normal es que los hombres duerman un total de sólo siete horas a lo largo de los siete días. Después de superar esta prueba, los candidatos aprenden natación en mar abierto y técnicas de demolición, y efectúan reconocimientos simulados. Un período de una semana se ocupa de la huida y la evasión, la supervivencia en tierra y la orientación. El paso final es el curso de buceo.

Después de cualificarse en las tareas de los UDT, los aspirantes al SEAL reciben entrenamiento adicional en Little Creek (Virginia) y Coronado (California) para prepararse para misiones de reconocimiento de playas, lucha antiterrorista y operaciones especiales. Su instrucción premia sobre todo la independencia de pensamiento y acción: se espera de ellos que actúen con poco apoyo y en aguas hostiles o, en tierra, en zonas en las que existe mucha posibilidad de encontrar al enemigo.



Gran parte del tiempo dedicado al entrenamiento se pasa bajo el agua. Los SEAL desempeñan una misión vital, el reconocimiento de playas: explorar la costa en preparación para un posible desembarco de la Infantería de Marina.

Preparación para el combate

OPERACIONES ESPECIALES

LOS SEAL DE LA ARMADA DE EE UU



Izquierda: Corriente abajo durante unas maniobras. Las fuerzas especiales navales experimentaron una gran expansión durante el mandato de Ronald Reagan. Los SEAL forman parte ahora de la Counter Terrorist Joint Task Force norteamericana, una unidad interarmas basada en Fort Bragg.

Los equipos SEAL actuales pueden ser llevados hasta la costa, o cerca de ella, en un submarino, del que desembarcarán en la superficie o todavía en inmersión. Los SEAL se entrenan también en paracaidismo en la Escuela de Salto del Ejército, en Fort Bragg (Carolina del Norte). Saltar de un avión no es fácil, e incluso los candidatos más motivados se lo piensan dos veces cuando deben pasar de los saltos de apertura automática a los manuales. Los SEAL deben especializarse en la técnica de salto conocida como HALO (por, en inglés, salto a gran altitud y apertura a baja cota), que les permitirá llegar subrepticiamente a la zona del objetivo.

La revitalización y expansión de las fuerzas de Operaciones Especiales norteamericanas experimentada durante la presidencia de Ronald Reagan ha tenido también reflejo en la Armada. Las operaciones de los SEAL han pasado a depender de un mando conjunto de reciente creación, el *US Special Operations Command* (USSOC), y los equipos han triplicado sus efectivos (a los Equipos SEAL Uno y Dos originarios se han sumado los cuatro UDT, reforzados y reclasificados). El control operativo está en manos de dos *Naval Special Warfare Groups* (NAVSPECWAR), que tienen sus bases en Coronado (cerca de San Diego) y

en Little Creek (Norfolk, Virginia). Cada NAVSPECWAR Group consiste en tres equipos SEAL, un equipo de vehículos especiales (entrenado en el uso de submarinos enanos y equipos autopropulsados de navegación subacuática) y un Escuadrón Especial de Barcos. El grupo de Coronado es también responsable de un destacamento *Navy Special Warfare* acantonado en Subic Bay (Filipinas).

Cada equipo SEAL consta de 27 oficiales y 156 suboficiales y marineros, y está dividido en cinco subgrupos, cada uno de ellos capaz de ejecutar operaciones de forma

autónoma, sin ningún apoyo exterior.

Los SEAL están también destacados a la unidad interservicios norteamericana que, basada en Fort Bragg, se ocupa de las operaciones antiterroristas, la *Counter-Terrorist Joint Task Force* (CTJTF). En años recientes, EE UU se ha tomado muy en serio la necesidad de poder hacer frente a sucesos como el de los Juegos Olímpicos de Munich (agosto de 1972), el de los rehenes en la embajada de EE UU en Teherán (noviembre de 1979) y el desvío a Beirut del Vuelo 847 de Trans-World Airlines (junio de 1985).



Arriba: Los SEAL deben saber emplear a la perfección cualquier arma en servicio en EE UU. Los guerrilleros de la fotografía están practicando con un lanzagranadas automático alimentado por cinta de 40 mm, el equivalente del soviético AGS-17.



Los SEAL deben estar preparados para actuar en cualquier continente, terreno y clima. Este SEAL está descubriendo que el frío extremo afecta a la precisión de su M16 durante unas maniobras invernales.

Los pocos y privilegiados visitantes de las supersecretas instalaciones de entrenamiento de Fort Bragg asisten a una demostración que no podrán olvidar en su vida. El visitante es invitado a acomodarse en un asiento del fuselaje de un avión comercial, rodeado de maniqués que representan terroristas. "Espere un minuto", le dicen los SEAL. Las puertas se cierran, dejando al huésped en esa perfecta simulación de un avión de pasaje.

Momentos después, los SEAL y otros miembros de la CTJTF entran en acción: se acercan al avión, utilizan explosivo plástico para hacer saltar las puertas, penetran en el interior y, con sus pistolas con silenciador cargadas con munición real, "matan" a los perversos maniqués. El visitante nota como las balas pasan a centímetros de su cabeza. El fin del ejercicio es demostrar la capacidad de efectuar un rescate sin herir a inocentes.

Potencia de fuego

Los SEAL emplean todo tipo de armas, desde el cuchillo de combate hasta el mortero de 81 mm. En Vietnam utilizaron el sistema Stoner M63 de 5,56 mm, un arma automática muy eficaz. Disponible en diversas configuraciones, desde carabina de asalto a ametralladora media, el Stoner necesita un entretenimiento minucioso para funcionar de manera satisfactoria, pero los SEAL lo emplearon a las mil maravillas. Entre las armas que usan hoy día figura la pistola con silenciador Smith & Wesson Modelo 22 Tipo 0 de 9 mm.

Se han hecho experimentos con un sistema de armas portátil que utiliza haces láser para cegar al enemigo. Este medio, llamado C-CLAW por *Close Combat Laser Assault Weapon*, utiliza un láser de baja potencia a distancias de hasta 1.500 metros y ciega a perpetuidad a quien mire directamente hacia él. Sus defensores arguyen que las ventajas de cegar a todo un campamento enemigo compensan el aspecto inhumano del arma, resaltando que ésta es "indolora, silente e infalible a esa distancia".

Durante el conflicto de Vietnam, la Ar-

mada encomendó misiones especiales a sus equipos SEAL, que comenzaron a operar en febrero de 1966. Los SEAL habían sido rigurosamente entrenados en la lucha antiguerrilla y efectuaron acciones clandestinas en Laos y Vietnam del Norte sobre las que todavía hoy no se ha publicado nada. El conocimiento de idiomas es otra de las virtudes de los SEAL. Durante la guerra citada, muchos de ellos pasaron por el curso de vietnamita en 42 semanas impartido en el *Defense Language Institute* de Monterrey (California).

Infiltración nocturna

En una operación típica, un equipo de seis hombres podía ser sacado de su base en un helicóptero UH-1 Huey y depositado en territorio enemigo en plena noche, sin recurrir a las luces de navegación ni de aterrizaje. Los SEAL actuaron mucho en el delta del Mekong utilizando pequeñas lanchas fluviales como las PBR y los lanchones de asalto acorazados. En aguas costeras, las lanchas PCF "Swift" constituyeron su medio de transporte favorito.

A oscuras, untados con líquido inodoro contra los mosquitos y armados con fusiles Stoner o de francotirador, los comandos del SEAL se movían por territorio enemigo comunicándose sólo por señas y otros medios silenciosos. La supervivencia en condiciones tan primitivas, de noche y, quizá, con mal tiempo, solía ser la clave del éxito de cada misión.

Orientarse en la densa jungla o en mitad de la niebla que tanto se prodiga en el Sudeste asiático exige unos sentidos alerta y la cualidad de interpretar rápidamente cualquier accidente del terreno, desde el lecho de una cañada hasta una agrupación concreta de árboles.

Una vez en el objetivo, los SEAL podían utilizar sus implacables métodos de combate para silenciar a los guardias (y también a los perros de éstos), infiltrarse en las instalaciones enemigas y lanzar su ataque. Si no podían hacerlo silenciosamente, entonces desencadenaban un tiroteo a quemarropa en el que los únicos puntos de referencia eran los destellos de las

Las tareas subacuáticas son aun la principal ocupación de los SEAL. Además de las misiones de reconocimiento en costas hostiles, están entrenados para realizar demoliciones submarinas y sabotaje de buques e instalaciones navales.

Los equipos CTJTF practican una y otra vez la liberación de aviones secuestrados. Aunque estos comandos norteamericanos no han actuado en ninguna operación real de este tipo, miembros de la CTJTF estaban a bordo del C-141 que aterrizó en Sigonella (Italia) detrás del avión comercial que llevaba a los secuestradores del *Achille Lauro*, que fue obligado a tomar tierra por cazas embarcados de EE UU. La inesperada intervención de los guardias italianos impidió a los CTJTF embarcar a los secuestradores en el C-141 y llevarse-los a Estados Unidos.



Stoner 63

En Vietnam, los SEAL utilizaron el sistema de armas experimental Stoner. Otros usuarios se quejaron de que esta arma exigía demasiado cuidado y entretenimiento, pero los SEAL supieron sacarle todo el partido.

Colt Commando

Esta versión acortada del M16 fue estrenada por los SEAL en Vietnam y sigue en servicio hoy día. Se trata, en el fondo, de una alternativa válida al subfusil clásico.



armas enemigas. Lo importante en estos casos era tomar el objetivo rápidamente, hacer el trabajo y salir de allí por piernas.

A diferencia de las Fuerzas Especiales del Ejército, que llevan una característica boina verde y han recibido tanto apoyo público de cada presidente norteamericano desde John F. Kennedy, los SEAL no llevan distintivo alguno ni ningún uniforme especial, y actúan siempre discretamente. Esta tradición se ha perpetuado hasta nuestros días, y los SEAL se preparan sabiendo que el único aplauso procederá de sus propios compañeros.

En Granada

En octubre de 1983, durante la invasión de la isla de Granada (Operación "Urgent Fury"), los actuales SEAL tuvieron la oportunidad de poner a prueba sus aptitudes. Los primeros norteamericanos llegados a la isla fueron equipos de reconocimiento de los SEAL y elementos de Operaciones Especiales del Ejército. Éstos exploraron las zonas de desembarco propuestas para el grueso de las fuerzas, reconocieron la actividad enemiga y asaltaron objetivos limitados que habían sido elegidos como puntos de presión cruciales.

Equipos SEAL se deslizaron tras las líneas para pedir fuego de apoyo de los helicópteros AH-1T Sea Cobra y de los aviones de ataque del portaviones USS *Inde-*

pendence (CVA-62). Un equipo SEAL infiltrado en la costa noreste de Granada el 24 de octubre informó que la playa era inadecuada para los lanchones, lo que provocó cambios de última hora en el plan de desembarcar allí infantes de Marina y, seguramente, salvó muchas vidas.

Cuando EE UU decidió expandir su presencia naval en el golfo Pérsico, en 1987, para contrarrestar los ataques iraníes contra la navegación con pabellón norteamericano, la situación pidió la presencia de un grupo de especialistas en la guerra no convencional que ejecutasen acciones limitadas pero importantes. No pudiendo usar instalaciones navales aliadas en la región, actuaron desde buques y gabarras fondeados en lugares secretos. Cuando una patrullera iraní disparó contra helicópteros de EE UU y en respuesta fue averiada por éstos, un equipo SEAL se trasladó al lugar, abordó la lancha y capturó a sus ocupantes. La importancia de tener personal "pensante" en estos grupos especiales nunca fue mayor. Debido a limitaciones políticas, los SEAL debían conseguir su objetivo (capturar la dotación de la lancha) sin infligir bajas innecesarias.

Es un trabajo duro y exigente, que precisa una mezcla especial de capacidades físicas e intelectivas, pero la Armada asegura que no faltan voluntarios para sus unidades de élite, los SEAL.

PPSh-41



Este robusto subfusil soviético de la II Guerra Mundial es un ejemplo típico del tipo de armas desfasadas que los SEAL pueden verse obligados a utilizar en alguna de sus misiones. En el Sudeste asiático emplearon a veces armas capturadas para no dejar evidencia de su identidad real.

